LA PRIMERA REVISTA DE JUEGOS EN ESPAÑA

3'95€
657 ptas.
Portugal 792 $ Cont.

MicroManía

Sólo para adictos

www.hobbypress.es/MICROMANIA

AÑO XVIII - Número 85



MEGAJUEGO

Medal of Honor. Allied Assault

¿El mejor juego de acción de la historia?

AVANCE

C&C Renegade

Descubre lo que puedes esperar del nuevo C&C

PATAS ARRIBA

Todos los secretos de:

Return to Castle Wolfenstein, Dune y Star Wars: Galactic Battlegrounds

EN LOS 2 CDs

LAS MEJORES DEMOS

DEMO DEL MES

Medal of Honor

Y además, DEMOS de:

- MONOPOLY TYCOON
- MECH WARRIOR 4: BLACK NIGHT
- TOCA 2
- ALIENS vs PREDATOR 2
- ZAX

y además de regalo

HELBREATH

juego completo Online

¡¡EXCLUSIVA!!

SIENTE LA FUERZA EN TU PC

JEDI KNIGHT II

Star Wars vuelve a lo grande

HOBBY PRESS

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Micromanía
Sólo para adictos

AÑO XVIII - TERCERA ÉPOCA - Número 85

3.95 € / 657 PTAS

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redacción
Pablo Leceta, Luis Escribano, Jorge Portillo, Ignacio Cuezva

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

On Line
Lina Álvarez

Secretaria de Redacción
Sonia Luengo

Colaboradores
F. Herrera, J. A. Pascual, S. Erice, X. Marcé, Ventura y Nieto, E. Bellón, G. Saiz, J. Martínez C. Nuzzo, A. Trejo, C. Vidal, L. Vidal, A. Do Pazo Derek de la Fuente (U.K.)

Edita
HOBBY PRESS

Director General
Carlos Pérez

Directora de Publicaciones
Mamen Perera

Directores Editoriales
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Director de Distribución
Javier Tallón

Director de Ventas
José E. Colino

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: **María José Olmedo**, Directora de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Nuria Sancho, Jefe de Publicidad
Mónica Saldaña, Coordinadora de Publicidad
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES:
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **María Luisa Cobián**
Murillo, 6 - 41800 San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones: Tel.: 906 301830/2 Fax: 902151798

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130
Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V**. Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final
Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo,
Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Avenida Gráfica**
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid
Madrid Tel.: 91 680 20 03

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

4/2002

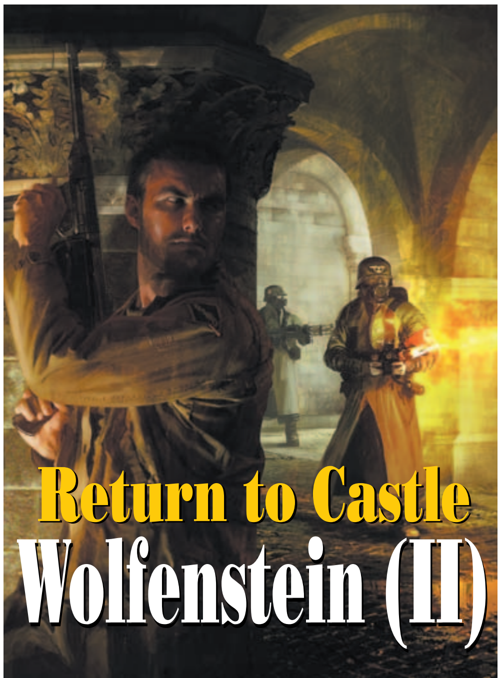
Printed in Spain

ARi Asociación de Revistas de Información

AS GRUPO AXEL SPRINGER

HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

94 [PATAS ARRIBA]



Puede que ya te sepas guiarte por el castillo más siniestro de la Alemania nazi, pero todavía no conoces todos los secretos ocultos en sus pasadizos, ni las estrategias ganadoras en el modo multijugador.

108 [PATAS ARRIBA]



La guerra de las galaxias se está librando aquí y ahora. Si quieres estar preparado, consulta nuestra guía completa, realizada por nuestros expertos, para descubrir los puntos flacos de tus enemigos. ¡Qué la fuerza te acompañe!

126 [CDMANÍA]



Este mes en nuestros dos CDs os ofrecemos las demos exclusivas de «Medal of Honor», y de «Aliens VS Predator 2», además de la expansión de «Mechwarrior 4», titulada «Black Knight», y de «Zax. The Alien Hunter». Además de nuestros especiales y las actualizaciones habituales.

Editorial

La Edad de Oro de la acción

No nos parece que este sea un mal momento para proclamar que el género de la acción en primera persona atraviesa por una de sus mejores épocas. A la reciente aparición de «Return to Castle Wolfenstein», que está arrasando en Internet gracias a su adictivo modo multijugador, tenemos que sumar la llegada a nuestros ordenadores de «Medal of Honor: Allied Assault», un juego que nos ha sorprendido por su increíble poder de adicción y su espíritu cinematográfico.

«Medal of Honor» no destaca especialmente por su originalidad (es un shoot them up más bien clásico en sus fundamentos), ni por su tecnología (usa el mismo motor de «Quake III»; igual que «Return to Castle Wolfenstein", por cierto), ni siquiera por su modo multijugador, que en muchos aspectos da la talla con un aprobado más bien justito (si lo comparamos con el resto del juego). Pero cuando uno se sienta delante del PC y arranca el juego se da cuenta enseguida de que el juego tiene un aura especial, luz propia. Hay quien dice que lo que diferencia a los juegos americanos de los europeos es el sentido del espectáculo, y probablemente "Medal of Honor" sea el mejor ejemplo de esta afirmación porque es puro espectáculo. Todos y cada uno de los elementos que conforman este título están orientados a conseguir el máximo de emoción en el jugador. Emoción al ver el realismo de las situaciones, emoción al escuchar la excelente banda sonora que adquiere vida propia en los momentos más importantes de la aventura, emoción en los detalles más pequeños... Si nos preguntarais cuál es el elemento conceptual o técnico que destaca por encima de todos los demás en «Medal of Honor», no encontraríamos una respuesta clara. Lo único que se nos ocurre, al hablar de este juego prodigioso es la palabra espectáculo...

Estos dos títulos, «Return to Castle Wolfenstein» y «Medal of Honor: Allied Assault», son lo que nos permite aventurar la buena salud de este género, tan poblado de clones de «Quake»... pero hay más. Otro remake de un clasicazo, «Duke Nukem Forever» está desarrollándose mientras escribimos estas líneas y podemos asegurar que lo esperamos con auténtica ansiedad. Lo mismo que «Mafia», del que este mes os ofrecemos una preview (un título dedicado al mundo del crimen organizado de los años 30) o «C&C: Renegade», que por lo que hemos podido ver, conseguirá mezclar la acción y la estrategia en una combinación explosiva, única, y no apta para cardíacos, porque, ¿te has parado a pensar en lo que puede ser liarse a tiros en una base del NOD?, ¿o pilotar en primera persona un tanque Tesla?, ¿o usar armas nucleares contra la base del equipo rival? Casi nada.

Y eso que ni siquiera hemos hablado de «Max Payne».

¿Es o no es lícito hablar de la Edad de Oro de la acción?

La redacción

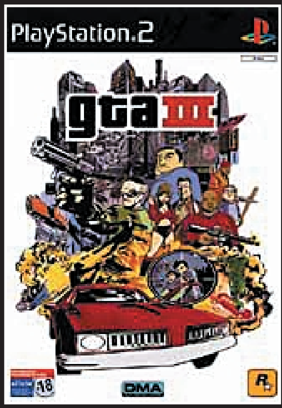
y además...

¿WARCRAFT III adelantado?

La cosa va de rumores. Aunque aún no tenemos confirmación oficial, fuentes fidedignas nos han informado de que existe la posibilidad de que el esperadísimo «Warcraft III» haga su aparición en España, al igual que en el resto del mundo, durante el mes de junio, en vez de a final de año, tal y como parece que estaba previsto desde que se presentó «World of Warcraft» en el ECTS.



Cuando el río SUENA...



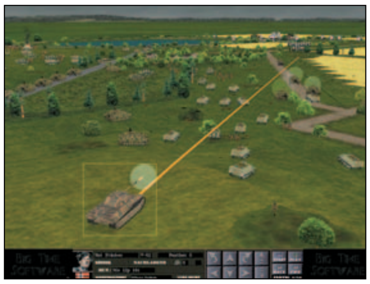




Son tantos los usuarios de PC que desearían ver en las pantallas de sus ordenadores juegos de consolas tan importantes como «Gran Turismo III» o «Grand Theft Auto III», que no resulta extraño que ya circulen los primeros rumores sobre posibles conversiones. Algunos son infundados, como sucede en el caso de «Gran Turismo III», en el que se malinterpretaron unas declaraciones de Kazunori Yamauchi. En una entrevista realizada hace varios meses, el programador nipón aseguraba que le gustaría llevar «Gran Turismo III» a los PCs, para así "poder alcanzar a una audiencia mucho mayor". Ante la insistencia de los fans, los responsables de Sony han desmentido estos rumores categóricamente, negando que sea cierto que se esté preparando una conversión. Otro caso bien distinto es el de «GTA III» ya que, aunque aún no haya confirmación oficial por parte de Take 2, parece cierto que próximamente aparecerá una versión del juego diseñada para PC. Insistimos en destacar el carácter extraoficial de esta noticia, pero según algunos distribuidores, «GTA III» podría llegar a las tiendas a mediados del próximo mes de abril.

MISIONES de combate

Dentro de poco, los aficionados a los juegos de estrategia dispondrán de uno de los títulos más largamente esperados. «Combat Mission» es un programa inspirado en algunos de los acontecimientos más importantes que acaecieron durante la Segunda Guerra Mundial, incluído el desembarco de Normandía. El juego fue diseñado por CDV UK hace una par de años y ha recopilado un aluvión de buenas críticas desde su lanzamiento. Coincidiendo con la reedición del juego en Inglaterra, parece que este año por fin podremos disfrutar del juego en nuestro país.



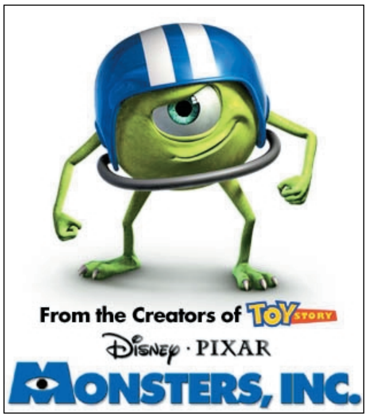


Lanzamiento de X-Box en JAPÓN

Microsoft lanzará Xbox en Japón el próximo 22 de febrero. Éste es uno de los mercados más importantes para cualquier diseñador de consolas y, sin lugar a dudas, el más competitivo del mundo. El precio de lanzamiento será de 34 800 yenes para la consola (unas 49 000 pesetas, 296 euros), que aparecerá junto a doce títulos selectos. Además, se publicará una edición especial conmemorativa con 50 000 unidades firmadas por el propio Bill Gates.

Monstruos a PUÑADOS

Disney ha anunciado un buen número de juegos inspirados en su película "Monsters, Inc.", el último y exitoso largometraje de animación por ordenador producido por la factoría Pixar. «Disney´s Monsters, Inc. Scare Island», «Disney´s Monsters, Inc. Monstropolis Mission» y «Disney/Pixar´s Monsters, Ic. Mini-Games» serán los primeros juegos basados en la cinta, todos ellos diseñados para los más pequeños de la casa, y saldrán a la venta a mediados de febrero, coincidiendo con el estreno de la película.



A por TODAS



La compañía rusa Buka Entertainment, responsable de juegos como el simulador espacial «Echelon», pretende consolidarse durante el presente año como el estudio más importante de cuantos coexisten en el territorio soviético. Así quedó patente cuando la compañía presento a mediados de mes su catálogo para la próxima temporada, más extenso y diversificado que en anteriores ocasiones, que estaba compuesto por los siguientes títulos: «Echelon: Wind Warriors» (secuela del juego antes mencionado), «Paradise Cracked» (una aventura cyberpunk a medio camino entre «Blade Runner» y «Ghost in the Shell»), «Spells of Gold» (RPG), «Red Shark» (arcade 3D de pilotaje de helicópteros), «Charm of War» (Estrategia en Tiempo Real), «March!: Offworld Recon» (acción 3D en primera persona) y «Midnight Nowhere» (survival horror).





YA LLEGA





Ubi Soft ha firmado un contrato exclusivo de alcance europeo con Bethesda Softworks para publicar nueve de sus próximos lanzamientos, incluído el esperadísimo JDR para PC «The Elder Scrolls III: Morrowind». Tras la quiebra de EON Digital, la compañía que originalmente se iba a encargar de distribuir los juegos de Bethesda, se desató una "caza" entre las distribuidoras por Bethesda, atraídas sobre todo por este juego. Asímismo, se ha confirmado una versión para Xbox.



Divinas **ATROCIDADES**

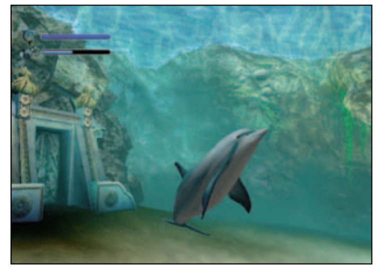
Se aproxima una nueva vuelta de tuerca en el género de la estrategia en tiempo real. Interactive Ideas prepara el lanzamiento mundial en mayo de «Atrox», un videojuego diseñado para PC que ya fue publicado en Corea con anterioridad. Ambientado en el año 2334, «Atrox» narra la historia de los dos ángeles que crearon las razas que sobreviven sobre la faz de la tierra. Ángeles con ascendencia terrenal ya que, aunque parezca mentira, ambos resultan ser productos concebidos por un descendiente de… ¡Albert Einstein!

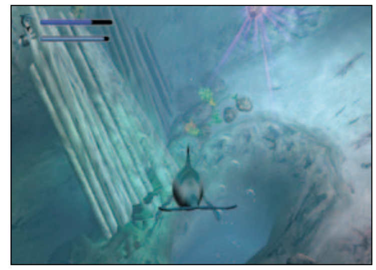


Erre que **ERRE**

Como suele ser habitual por estas fechas, Amnistía Internacional publica un comunicado de prensa, en el que evalua la aplicación durante el pasado año del Código de Autorregulación suscrito con ADESE, para la protección de los menores frente a los juegos con contenidos que desprecien los derechos humanos, referente al etiquetado y la publicidad del software de entretenimiento. Después de analizar los datos recabados en este estudio, Amnistía Internacional denuncia graves deficiencias en la puesta en práctica del Código de Autoregulación, y así lo comunica a la ADESE mediante una carta, en la que expuso sus preocupaciones y propuso modificaciones para mejorar su eficacia. La respuesta de ADESE no se hizo esperar. Esta asociación hizo llegar a los medios de comunicación especializados una nota de prensa en la que puntualizaba los comentarios emitidos por Aministía Internacional. Según explica ADESE, el número de compañías adscritas al Código de Autorregulación se ha duplicado durante el pasado año, aunque la decisión última de la adhesión al acuerdo depende de cada compañía, únicas responsables de sus estrategias comerciales; los comercios y grandes superficies deciden la colocación de sus productos, por lo que no es extraño encontrar productos para adultos junto a juegos infantiles. Según apostilla ADESE, la falta de etiquetado en algunos juegos adscritos al Código sucede en productos editados antes de la suscripción del susodicho Código. Por otra parte, ADESE afirma que se está buscando un acuerdo armonizado a nivel europeo, pero que aún no se ha rubricado.

ECCO se zambulle en PS2





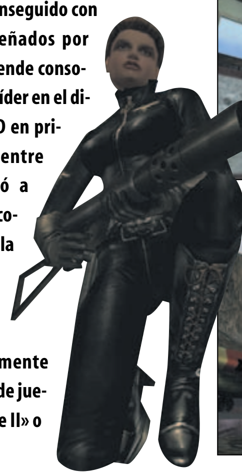
El delfín más popular del mundo de los videojuegos se llama Ecco y también surcará los mares en la consola PlayStation 2. El juego se llamará igual que en Dreamcast, «Ecco The Dolphin, Defender of the Future», y será una versión mejorada del título diseñado para la consolas de Sega por Appaloosa Interactive.

Activision adquiere **GRAY MATTER**

Activision ha anunciado oficialmente la adquisición del 100% de las acciones de Gray Matter Studios –el equipo responsable de la programación del modo single player de «Return to Castle Wolfenstein»–. Después de una larga espera –Activision dejó pasar en su momento la opción de adquirir el 60 % de Gray Matter–, este estudio pasa finalmente a convertirse en un equipo interno de Activision para el desarrollo de productos. De esta forma, y a tenor del éxito conseguido con los últimos productos diseñados por Gray Matter, Activision pretende consolidarse como una compañía líder en el diseño de juegos de acción 3D en primera persona. La relación entre ambas empresas comenzó a principios de 1998, cuando colaboraron para llevar a cabo la expansión «Quake II Mission Pack: The Reckoning». Recordemos que Activision también adquirió recientemente Raven Studios, responsable de juegos como «Soldier of Fortune II» o «Jedi Knight II».









El Karma de **PETER MOLYNEUX**



Peter Molyneux, el gurú de la informática responsable de juegos como el excelso «Black & White», ha decidido utilizar la versión Karma del motor gráfico diseñado por MathEngine para llevar a cabo las versiones para consolas del juego. Esta información resulta un tanto chocante, teniendo en cuenta que Lionhead Studios estaba desarrollando sus propias herramientas para traducir el código original. Después de mucho meditar, parece que Peter ha llegado al convencimiento de que el engine Karma era la mejor opción disponible para materializar las versiones PlayStation 2 y Xbox de su última obra maestra, que ha vendido dos millones de ejemplares hasta la fecha.



FÚTBOL y videojuegos

«Championship Manager 01/02», el título de EIDOS de reciente aparición estará presente en Planet Fútbol 02, evento que tendrá lugar en Barcelona del 9 al 16 de febrero. Se trata de uno de los más importantes eventos en torno del deporte rey que se celebran en nuestro país, y que está abierto al público. El juego se podrá contemplar en el stand de la LFP. El Palacio número 2 de la Fira de Barcelona acogerá el área denominada Fútbol Virtual, con un espacio destinado especialmente a la exhibición de «Championship Manager 02/02».







Primeras pantallas de «**RACER II**»

Acabamos de recibir en nuestra redacción las primeras pantallas de uno de los títulos más apetecibles del catálogo PS2. Y es que quedan pocos meses para disfrutar con la secuela del «Racer» de Lucasarts –«Star Wars Racer: Revenge»–, un trepidante arcade en el que el jugador podrá manejar 16 podracers en 18 pistas diferentes. En principio, el juego sólo aparecerá para PlayStation 2 e incluirá cuatro modos de juego distintos –Free Play, Tournament, Time Trials y Versus Mode–.





El regreso de los SIMS

Electronic Arts ha confirmado el próximo lanzamiento de un nuevo pack de expansión para el juego estrella de Maxis «Los Sims». El título original de esta expansión será «Los Sims de vacaciones» y, como su propio nombre indica, permitirá a nuestros queridos "sims" escapar de su rutina diaria, enviándolos a un complejo turístico situado en una isla paradisíaca. En esta isla, los "sims" encontrarán todo tipo de actividades lúdicas, pudiendo practicar deportes como el volley playa, la pesca, el snowboarding (y es que la isla incluye una pequeña estación de esquí) o la búsqueda de un tesoro escondido. Aunque disfruten de unas merecidas vacaciones, los sims no dejarán de relacionarse en sociedad con un buen número de nuevos personajes, como los empleados del complejo hotelero, los animadores o con los carteristas que pululan por el lugar. Todavía no hay fecha definitiva para el lanzamiento, pero se prevé que el juego pueda estar disponible a lo largo de la próxima primavera.

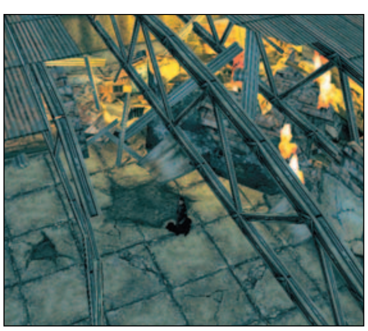
Informe anual de la ELSPA

La ELSPA (Asociación Europea de Editores de Software de Entretenimiento) ha hecho público su estudio anual en el que queda patente un considerable aumento en las ventas de videojuegos durante el año 2001. Sólo en Inglaterra las ventas de juegos, consolas y productos relacionados han superado el billón y medio de libras esterlinas, lo que supone un aumento del 36 % respecto al año pasado. Durante 2001 se vendieron 51.2 millones de juegos y productos relacionados, lo que supone un incremento del 21% respecto a 2000. Se espera que esta tendencia se acentúe en los próximos meses, con el lanzamiento de consolas como la GameCube de Nintendo o la Xbox de Microsoft. En cuanto a los superventas de 2001, destacan juegos como «WWF Smackdown», «Tony Hawk´s Pro Skater 2», «Los Sims», «Driver 2», «Grand Theft Auto III», «Gran Turismo 3» o el inefable «Harry Potter» en sus distintas versiones.

Bajo ZERO

«Cold Zero: The Last Stand» es el título de un juego de aventura y acción en tercera persona, que está siendo diseñado por Drago Entertainment para Jo Wood y que sólo verá la luz en ordenadores PC y compatibles.

En «Cold Zero», el jugador encarnará a una francotirador del cuerpo de policía de Los Ángeles, que tendrá que luchar contra un grupo de terroristas que planean expandir un peligroso virús conocido como Cold Zero. El juego aparecerá durante el primer cuarto de 2002.







Mundo persistente y ANIMADO

Disney VR Studio acaba de presentar la primera Beta de un nuevo mundo 3D persistente. El primer universo online persistente concebido para niños mayores de siete años se llamará «Toontown Online» y transmitirá el estilo de dibujo animado característico de la factoría Disney, ofreciendo un universo plagado de roedores, patos y conejos con carácter y voluntad propias.

Aún no hay fecha definitiva para el lanzamiento del juego, pero ya se sabe que el juego requerirá de una tarjeta de aceleración gráfica para funcionar.

Votación para el JUEGO DEL AÑO

Queremos pedir disculpas a todos los lectores de Micromanía por un grave problema que hemos detectado en la votación a través de email de vuestros títulos favoritos para elegir los mejores juegos del año 2001. Al parecer, un conflicto entre dominios de los servidores ha provocado que no se pueda enviar un email a la dirección juego2001@micromania.es. Por ello, la dirección a la que podéis enviar vuestros votos (y haremos que funcione) cambiará a juego2001@hobbypress.es. El plazo de votación se amplía por estos problemas hasta el 10 de marzo.

Nueva expansión para ULTIMA ONLINE





A mediados del mes de febrero llegará una nueva expansión de «Ultima Online». Su título será «Lord Blackthorn´s Revenge» y la expansión incluirá suculentas novedades, entre las que destacan 30 nuevas criaturas surgidas de la pluma de Todd MacFarlane, el dibujante de comics creador del personaje Spawn. Además de nuevos enemigos, «Lord Blackthorn´s Revenge» incluirá nuevos ítems, inteligencia artificial mejorada y permitirá a los jugadores 2D disfrutar del mundo de Ilshenar en 3D.

Participa en HELBREATH con Micromanía

Como podréis comprobar al revisar los CD ROM que este mes adjuntamos con la revista, Micromanía ha llegado a un acuerdo para regalar a todos sus lectores una copia completa de la primera versión de «Helbreath», juego online desarrollado en Corea.

Ubicado en un mundo fantástico, «Helbreath» es un JDR online con un sistema de combate con toques estratégicos. Incluye una interfaz de ventanas flotantes con un modo opcional semitransparente que deja ver el terreno de juego.

Dentro del juego encontrarás a personas de toda nacionalidad, y el uso de lenguas nativas de cada jugador no será prohibido.

Si lo que deseas es interesarte en otro tipo de actividades, aparte de la pelea, hay muchas posibilidades. Puedes fabricar objetos, visitar las cavernas llenas de monstruos para practicar la minería, desarrollar habilidades de arquitectura, dedicarte al comercio o pasear mostrando la última moda. Incluso hay hasta un rumor que dice que los gremios de jugadores están organizando su propio torneo de fútbol, y planean jugarlo justo antes del Campeonato del Mundo que este año se juega en Corea y Japón.

Además, Micromanía ha recibido un comunicado de uno de los personajes del juego, que os invita a participar en un pequeño concurso que hemos organizado con ellos, y que comenzará en breve. Echad un vistazo a este mensaje y entrad en la página web:

"Joven Viajero, has llegado a la tierra donde la vida es aún posible en el mundo. Sin embargo, hay mucho por aprender. Puede que tengas el corazón de un guerrero, o el alma de un mago. Es incluso posible que tengas una combinación de ambos. Pero debes saber que para conseguir cualquier cosa es necesario estudiar y poseer dedicación. Es por eso que estoy pidiendo que resuelvas un pequeño acertijo, uno que demostrará que estás deseoso de intentarlo y dedicar tu vida a nuestra causa. Puede que incluso haya un pequeño regalo esperándote al finalizar este, tu primer desafío. Así que, si estas dispuesto, joven, acércate, y mira este pergamino. Estos son los hechizos que un Mago puede aprender en estas tierras. Pero he perdido uno. Así que todo lo que estoy pidiendo es que localices la Torre de la Hechicería en tu pueblo elegido y retornes con el nombre del hechizo perdido.

Para ver el "pergamino" entra en www.helbreath.com y selecciona la versión inglesa. Fíjate en el lado izquierdo y verás un enlace que dice Helbreath Guide. Ábrelo, y selecciona Magic para ver la Guía de la Magia de Galadriel, de donde hemos sacado un hechizo para tu diversión."

Errin, Mago de Elvine

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Nintendo Acción

Hazte con tu calendario Pokémon 2002







Nintendo Acción estrena el año regalándote un calendario de 8 páginas con imágenes de Pokémon. Si tú lo has estrenado con una GB Advance, encuentra este mes una completa Guía de Compras con todos los títulos disponibles para esta consola, comentados y puntuados. ¿Que te acaban de regalar Zelda Oracle Ages/Seasons y Harry Potter? Sí, también estás en el lugar adecuado. Publican las dos primeras entregas de ambas guías de Game Boy Color. En el número 19 de Revista Pokémon lo más destacado es la nueva guía de Pokémon Cristal.

PC Manía

Todo lo que hay que saber sobre... ¡sonido digital!



El PC de tus entretelas, y de las nuestras, está convirtiéndose en una potente herramienta lúdica, capaz de reproducir películas, canciones y hasta postales animadas. Para que la experiencia sea totalmente satisfactoria, hay que disponer de a) un sistema de sonido adecuado y b) el número 28 de PC Manía, en el que publicamos una comparativa de las mejores tarjetas (de sonido, claro) y un monográfico con 25 trucos de instalación, rendimiento y edición de ficheros (sí, sí, sí, de sonido). También tenemos otros artículos que pueden interesarte. Como el que analiza los programas de recuperación de datos, o el que explica cómo crear y administrar discos duros virtuales. ¿Quieres más? Pues hay más: ¡una aplicación completa en CD-ROM! Se llama Grabador de música CD. Y sirve, justo, para eso. Anda, cómpranos.

Playmanía

Una PlayManía muy guerrera



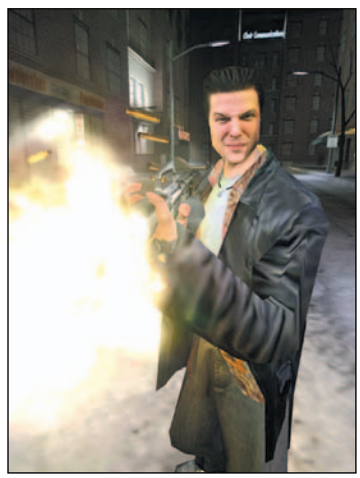
En su número 37, la revista líder de PlayStation te descubre los secretos del genial «Commandos 2», el exitoso juego de estrategia bélica de los desarrolladores españoles Pyro Studios. Además, te ofrece su segunda guía coleccionable: 32 páginas dedicadas exclusivamente a «Devil May Cry», que podrás en la caja del juego. También empiezan una extensísima guía de GTA III y publican un montón de trucos para PSOne y PS2. También encontrarás una comparativa con las mejores a venturas de acción de PS2 y otra con los mejores volantes del mercado. Y no se han olvidado de la Guía de Compras, los Comentarios de las últimas novedades, las noticias más frescas…



Corre a tu quiosco y hazte con tu Playmanía.

Hobby Consolas

¡Max Payne arrasa en PS2!



Agarraos bien al pad porque «Max Payne», el sensacional shoot'em up 3D que ha arrasado en PC, ha desembarcado en PS2. Su altísima calidad ha hecho que los chicos de Hobby Consolas le dediquen su portada, una completísima review y una sensacional guía para que no se te resista ni un solo enemigo. Pero esto no ha hecho más que empezar: los zombis de «Resident Evil» están a punto de pasarse a la pantalla de los cines en una espectacular película y en Hobby Consolas han sido los primeros en conseguir sus imágenes más impactantes del film. ¿Quieres ver a la bellísima Mila Jovovich enfrentándose a ellos? ¿Quieres saber también cuáles son las similitudes entre los juegos y la película? No te pierdas el estupendo reportaje que te han preparado. Además, te ofrecen un especial de 20 páginas con todos los juegos que acompañarán al lanzamiento de Xbox el 14 de marzo, así como las primeras imágenes de los juegos inspirados en El Señor de los Anillos. Completan este gran número con las reviews «Wipeout Fusion», «Dropship» y «Ace Combat 4» para PS2 y «Monsters Inc.» para PSOne, entre muchísimas otras. ¡Comienza el año a lo grande con Hobby Consolas por solo 2.75 euros!

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



VIRTUA TENNIS

Otra adaptación al PC que se perfila de auténtico lujo es la que Sega y Empire están llevando a cabo del estupendo «Virtua Tennis» de Dreamcast.

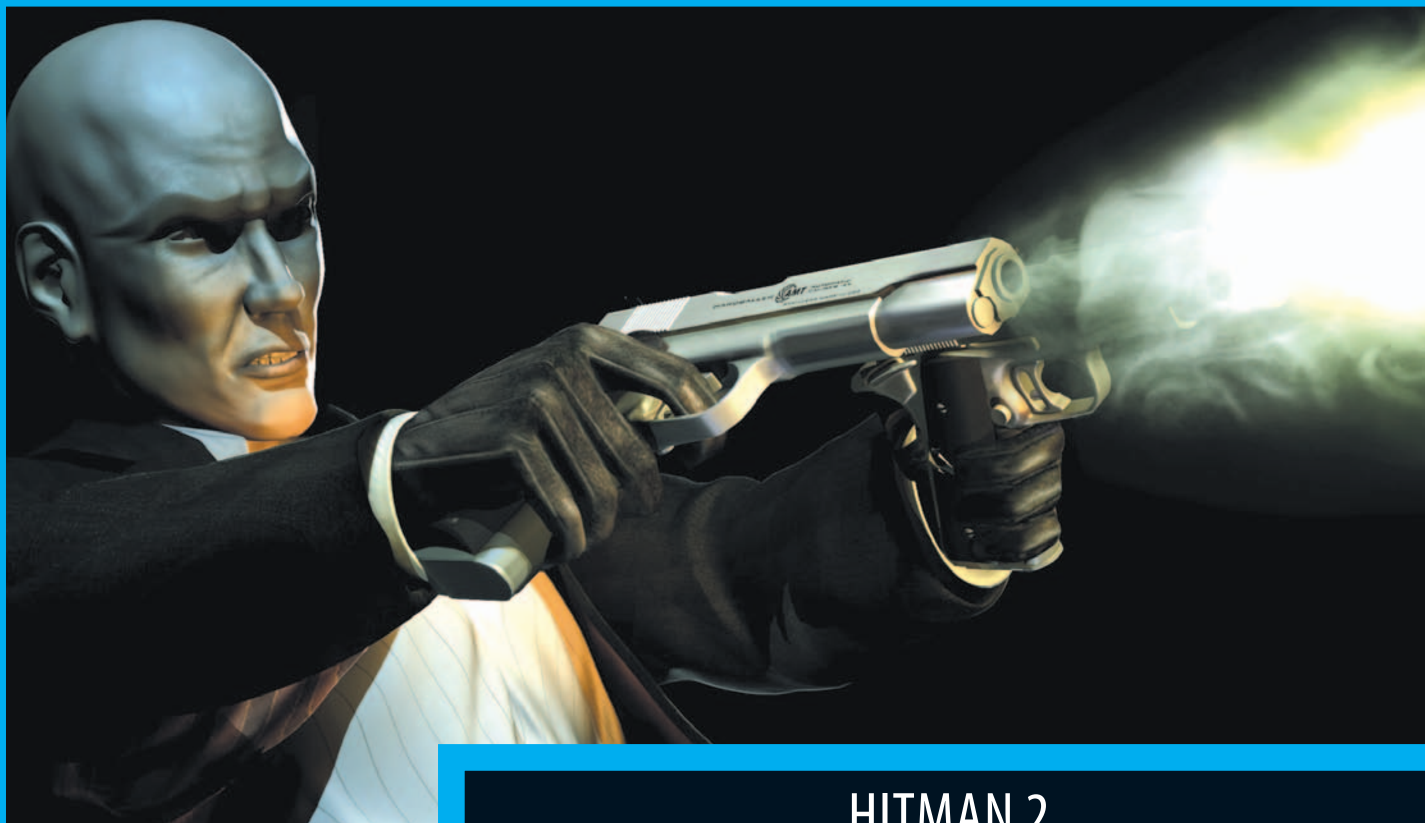
Se habla de una calidad prácticamente idéntica en PC que la de su homónimo de consola, lo que es toda una garantía, aunque aún queda la duda sobre las posibilidades que podrá deparar la opción multijugador sobre los compatibles. Mucho ojo a este título, que promete ser una pequeña joya.

THE ITALIAN JOB

Hace tiempo que SCi no se movía por el mundo del PC. Desde la aparición de su último «Carmageddon» parece que la compañía británica se había centrado en los títulos para PlayStation, "olvidando" a los usuarios de compatibles. Sin embargo, es precisamente la adaptación a PC de uno de sus últimos éxitos para consola, «The Italian Job», lo que SCi nos promete para dentro de pocos meses. Si el juego mantiene intacto su alto grado de diversión y se aprovecha de la tecnología del PC, podemos estar hablando de un juego realmente atractivo.







HITMAN 2

IO Interactive asegura que «Hitman 2» está al caer. Diversos cambios en el diseño, innovaciones en la jugabilidad, mejoras en la IA… Son algunas de las características que el juego ofrecerá respecto a su antecesor. De nuevo, el personaje del asesino es el protagonista absoluto de la acción, en un título que hereda las virtudes con que contaba el juego original pero que intenta dejar de lado todos los defectos que poseía.



• Compañía: RAVEN/LUCASARTS/ACTIVISION • En preparación: PC • Género: ACCIÓN/AVENTURA

JEDI KNIGHT II
JEDI OUTCAST



Los fans de la saga esperan el estreno en cines del "Episodio II" con ansiedad, pero uno de los grandes bombazos de "Star Wars" en el futuro más cercano se encuentra en la pequeña pantalla. «Jedi Knight II» está a la vuelta de la esquina, y viene para demostrar que los títulos basados en la prolífica e inagotable saga de Lucas son capaces de ofrecer, de vez en cuando, una calidad que supera con mucho a la media.

¡CONMOCIÓN EN LA FUERZA!





1- En ciertos momentos podremos contar con la ayuda de algunos personajes secundarios.
2- No es conveniente entrar a lo loco en algunos de los escenarios, sobre todo en las misiones de infiltración en bases enemigas. El sigilo es fundamental.
3 -Como ocurría en el juego original, la acción define el conjunto pero los toques de aventura aportan un aliciente que da más consistencia al juego.
4 -En el modo multijugador los poderes de La Fuerza apenas sí tendrán significado. El enfrentamiento directo es la base de unos modos de juego muy conocidos.

Potencial armamentístico

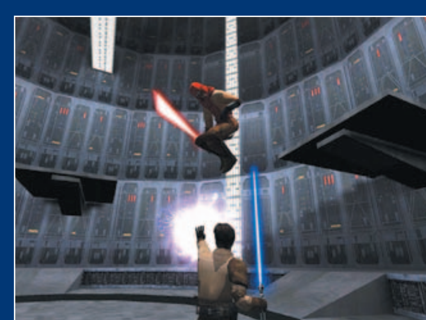


Todos sabemos que un Jedi no precisa un amplio despliegue de armas convencionales para demostrar todo su poder, pero en «Jedi Outcast», quizá por si las moscas, el armamento es un punto que se está queriendo cuidar al máximo por el equipo de desarrollo, para que la acción se ajuste a todos los gustos.
Por supuesto, el sable láser es uno de los útiles que no puede faltar en el inventario de un buen caballero Jedi, y sus aplicaciones y usos son realmente variados, contando además con su utilización combinada con los poderes derivados de La Fuerza. Pero no es lo único que nos encontraremos. Viejos conocidos como la ballesta wookie o los detonadores térmicos aparecen, de nuevo, para dar mayor consistencia y coherencia a esta continuación de «Jedi Knight».
En total, parece que la versión final contará con no menos de siete armas distintas, con las que podremos dar rienda suelta a las estrategias más variadas, aunque siempre existirá una ideal para cada ocasión.
Por otro lado, el armamento sí que adquirirá un sentido especial en las opciones multijugador de «Jedi Outcast», en las que no se encontrarán demasiadas sorpresas (o inspiración directa en juegos de acción recientes, como «Return to Castle Wolfenstein», para ser más claros) pero sí una variedad más que adecuada de posibilidades de juego.

Que sea contigo…

Bien. Quizá la explicación del origen de La Fuerza expuesta en "La Amenaza Fantasma" no acabara de convencer a muchos aficionados, pero Lucas intentó plantear una cierta "lógica" a uno de los aspectos más relevantes de "Star Wars". Y La Fuerza, inevitablemente, aparece en «Jedi Outcast» como un componente básico de la acción. No sólo somos un Jedi que posee ciertos poderes, sino que éstos aumentan y varían, se aprenden nuevos "trucos" y siempre estará implícito ese delicado equilibrio entre aquellos pertenecientes al Lado Oscuro y sus opuestos. Y la tentación de usar unos u otros. Salto, velocidad, curación, empuje o atracción son algunos de los poderes relativos a La Fuerza que se ha confirmado estarán presentes en «Jedi Outcast». En estas fechas, en que el juego está entrando en su fase beta, aún es posible que se varíe este grupo y se incorporen algunos más, o se eliminen de los mencionados. Sin embargo, una habilidad relacionada con este apartado y que seguro permanecerá en la versión final es el lanzamiento del sable láser a largas distancias, y la variación en distintos grados de su control en este estado. Algo que se presenta de un modo espectacular en las primeras secuencias contempladas sobre este particular.









Ya ha pasado tiempo, quizá demasiado, desde que uno de los mejores juegos de "Star Wars" viera la luz. Era 1997 cuando «Jedi Knight», a su vez continuador de aquel atractivo «Dark Forces», de 1995, apareció en el mercado. Con todos sus defectos, y sus grandes virtudes, «Jedi Knight» vino a probar que la franquicia "Star Wars" podía hacer sombra a monstruos consagrados del mundo de la acción 3D.
Tras el renacimiento de la saga que supuso el estreno del "Episodio I" en cines, y los títulos que de él derivaron, parecía que "Star Wars" estaba condenada a reinventarse a sí misma en el mundo de los videojuegos, en el que parecía un ciclo interminable que apenas sí ha aportado algo reseñable, excepto en cuestiones técnicas –y sin hacer tampoco excesivos alardes; ahí están títulos como «Starfighter» para PS2 para probarlo–.

«Jedi Knight II» tiene todas las facultades para competir, en igualdad de condiciones, con los juegos más de moda en el género de la acción 3D

La esperanza pareció surgir con «Obi Wan», un proyecto para PC que prometía, hasta que se anunció que el formato definitivo de lanzamiento será Xbox, en exclusiva, y cuyas primeras versiones tampoco es que hayan despertado una especial expectación.. Pero La Fuerza es más poderosa de lo que muchos, pobres descreídos, pensamos. Y un nombre se alzó con fuerza hace meses, dispuesto a liderar de nuevo la bandera de la Alianza Rebelde. «Jedi Knight II» está en camino. Y las impresiones que se pueden obtener de las primeras versiones que se han mostrado a la prensa no pueden ser mejores. «JediKnight II: Jedi Outcast», llega para situarse en los puestos de cabeza del género de la acción 3D.

UN CAMBIO BÁSICO

Tras «Mysteries of the Sith», un título tan o más atractivo que el «Jedi Knight» original, "Star Wars" ha estado pidiendo a gritos en el mundo de la acción un título de esos que se recuerdan durante años. Parecía que las posibilidades no serían demasiado altas cuando gran parte del equipo que desarrolló «Jedi Knight» abandonó LucasArts para dedicarse a proyectos más personales. Muchos de ellos recalaron en Nihilistic («Vampiro») y dijeron adiós a "Star Wars". Después se sucedieron rumores, que con el estreno del "Episodio I", desembocaron en la posibilidad de que un título, «Obi Wan», viniera a ocupar el puesto vacante. ¿Sería la solución? Pues tampoco. Vamos, que el PC parecía abocado casi al abandono. Nadie sabe por qué movimiento estratégico de esos que nunca se entienden, resulta que los compatibles no eran lo bastante potentes para tanta tecnología, y Xbox







1- El modo multijugador permitirá usar cualquier tipo de "skin" y personaje. 2- Aunque el sable láser se puede considerar el sistema más pasivo de armamento, como defensa es de los mejores. 3 -La perspectiva subjetiva es la más adecuada cuando utilizamos armas de fuego para atacar a distancia. La precisión del punto de mira es mucho más aceptable en esta situación. 4 -La física que se ha empleado permite utilizar el sable láser como elemento fundamental para esquivas y defensa, creando un sistema basado en una especie de combos. 5 -Una de las viejas armas conocidas de «Jedi Knight» hace de nuevo su aparic ión. La ballesta wookie es de lo más efectivo. 6-La base tecnológica de «Quake III» ha permitido diseñar escenarios de gran enormidad y realismo. 7 -El modo multijugador obliga al usuario a permanecer con mil ojos, sobre todo en la modalidad "deathmatch". 8 -Los "stormtroopers" suelen atacar en grupos.

Enorme universo

Un apartado que resaltaba en el conjunto de «Jedi Knight» fue el cuidado puesto en los diseños de escenarios, ofreciendo al jugador un universo dotado de verosimilitud (dentro de la ciencia ficción) y, sobre todo, con un uso excelente de la limitada tecnología. Ello permitía crear escenarios de gran tamaño, combinando tanto interiores como exteriores y dotando a ambos de una sensación de profundidad realmente conseguida. Una recreación del universo cinematográfico, en suma, excelente.

«Jedi Outcast» continúa esta línea, aunque ahora la tecnología de base ayuda enormemente en esta tarea.

Los escenarios de este nuevo título plantean en su diseño y realismo una ambición realmente notable, otorgando a todo aquello que rodea al jugador una sensación de grandiosidad y enormidad que causan impacto, y que sólo se aprecia plenamente al avanzar enormes distancias para alcanzar un objetivo concreto que nos interese.









Enfrentamientos directos

Las opciones multijugador, como no podía ser de otro modo, estarán presentes en la versión final de «Jedi Outcast». Sin embargo, en este modo de juego LucasArts no parece querer arriesgar en exceso, entrando de lleno en modos conocidos y de probada eficacia. Al parecer, los modos confirmados son "deathmatch", "capturar la bandera" y una variación del primero basada en el enfrentamiento exclusivo con sable láser.

En principio se ha planeado también un modo de "deathmatch" por equipos, pero es difícil asegurar al cien por cien que la versión final lo incluirá, pues aún quedan flecos y detalles por resolver.







era la solución. Y, ahora, cuando llega «Jedi Knight II», y sabiendo que somos muy malas personas, nos da por pensar que es justo al revés, pero en fin, esa es otra historia.

Y es que, si de tecnología se trata, Raven no ha podido elegir mejor la base del juego: el motor de «Quake III». Hartos ya de ver ejemplos de los que se graban en la retina de forma indeleble, desarrollados con el motor de id Software, Raven parece uno de los pocos equipos adecuados para dar forma a este proyecto. Se ha unido la calidad técnica con la experiencia en el manejo de una tecnología, pues «Jedi Knight II» toma conceptos "prestados" de otros títulos, como la nueva versión del sistema «Ghoul», aplicado en «Soldier of Fortune» y su futura continuación, para conseguir un objetivo claro, hacer uno de los mejores y más realistas juegos de acción 3D.

REINVENTANDO STAR WARS

La tecnología presente en «Jedi Knight II» está siendo una de las bases fundamentales del proyecto. Toda la peculiar estructura del universo "Star Wars" se intenta reflejar de forma espectacular, a veces, impresionante, otras, pero, sobre todo, efectiva de cara a la jugabilidad y diversión. Ahora que «Jedi Knight II» ha entrado en fase beta –lo que quiere decir que queda poco para que la versión final llegue– se empiezan a pulir detalles, pero se han fijado los cimientos de la acción y el diseño.

Los pilares del conjunto se sustentan sobre el argumento, como es tradicional en "Star Wars" (bueno, quizá el "Episodio I" no sea el mejor ejemplo). De nuevo Kyle Katarn entra en escena. Justo después del punto culminante de «Mysteries of the Sith», cuando la lucha de Kyle por no sucumbir a la tentación del lado oscuro, nuestro Jedi favorito cuelga su sable láser prometiendo no volver a usarlo. Su objetivo de vengar la muerte de su padre se cumplió pero sus poderes de La Fuerza se resintieron enormemente. Y cuando todo parecía indicar que su vida se había vuelto pacífica y normal, una nueva amenaza surge. Kyle se ve obligado de nuevo a empuñar su arma y situarse al lado de los caballeros de la orden Jedi. Sin embargo, parece que no todo está bien. ¿Tal vez Kyle se pueda rebelar, finalmente, contra sus propios aliados? El propio subtítulo del juego («Outcast») da idea de una posible confrontación a lo largo de la aventura.

Por otro lado, parece que los poderes de Kyle no estaban tan dormidos como parecía, y La Fuerza se muestra cada vez más poderosa en él (¿estamos en la antesala de un Jedi Oscuro de gran poder?). Nuevos poderes se despiertan en la acción del juego, que se reflejarán en la pantalla de modo impactante gracias, en buena medida, al uso de esta nueva tecnología, siendo quizá los más impresionantes todos los trucos mentales que podremos aplicar sobre los personajes secundarios.

Es sólo el principio, pues el diseño de la acción pretende llevar por nuevos derroteros a Kyle a medida que avanza el juego. Sigilo y combate se combinan hábilmente, nuevos usos del sable láser, tanto ofensivos como defensivos… Y unos escenarios increíbles son los mimbres con que se construye «Jedi Knight II».

AJUSTADO A CADA USUARIO

«Jedi Knight II» repetirá el esquema básico de control que pudimos encontrar en los juegos anteriores de la saga, potenciado y mejorado por la tecnología utilizada en el desarrollo.



Cuestión de perspectiva

Primera y tercera persona durante todo el juego, e intercambiables en todo momento. No es nuevo, pero es una opción que sigue teniendo un gran sentido, habida cuenta del diseño empleado en la acción. El abanico de armas disponibles justifica en gran medida la adopción de este sistema, pues las posibilidades que brinda el sable láser en modo de arma arrojadiza son, sin duda, mucho más efectivas si se juega en tercera persona. Por otro lado, el habitual sistema en perspectiva subjetiva resulta mucho más práctico para apuntar con armas de fuego. Usar una u otra en cualquier situación también depende de los gustos de cada jugador. Pero los propios diseñadores de «Jedi Outcast» advierten que esta combinación de armas y perspectivas resulta ideal de la forma mencionada.


4

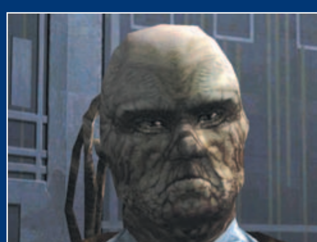

7


8

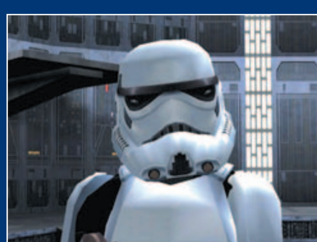
A tope con la tecnología

Raven es un estudio que viene colaborando con id Software desde hace largo tiempo. Conocen a la perfección la tecnología desarrollada por estos y han trabajado en la modificación de "engines" para distintos proyectos. Uno de los encuentros más felices entre ambos estudios fue el desarrollo de «Soldier of Fortune», que deparó la creación del sistema de modelado y animación Ghoul. Esta base se ha tomado para crear «Ghoul 2», que se ha aplicado en el desarrollo de «Soldier of Fortune 2» y en el propio «Jedi Outcast». Gracias a «Ghoul 2» se está consiguiendo un sistema jerárquico de animación de los "esqueletos" de los modelos 3D, detección de colisiones en cada polígono de forma individual y animaciones más fluidas y realistas. El sistema de movimiento y control del sable láser también incide en este apartado, pues los movimientos combinados resultarán en acciones realmente letales (algo así como un sistema de combos controlado por física real). Y Raven no se ha conformado con parar aquí. Modificaciones del sistema de "scripts", iluminación, IA diseñada desde cero… Parece que a estos chicos les van los retos. Pero lo mejor es que los saben solventar con autoridad.



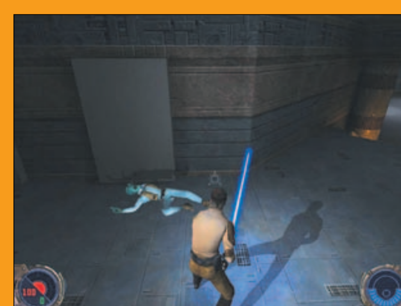






Más reales que nunca

El uso de la tecnología de id Software posibilita, entre otras cosas, contemplar la futura versión final de «Jedi Outcast» con enorme optimismo en el apartado del diseño gráfico. La potencia sobrada para la gestión de polígonos y texturas del motor de «Quake III» (muy modificado, como es costumbre, para cubrir unos objetivos muy concretos) permite, entre otras opciones, un detalle en los modelos 3D, así como en los escenarios, digno de todo elogio. Basta contemplar cualquiera de las imágenes adjuntas y sorprenderse por la calidad que presentan en texturas (tamaño y detalle) los personajes de «Jedi Outcast». Los "stormtroopers" parecen recién salidos de la academia Imperial, con su armadura impoluta y reluciente, mientras que las especies alienígenas ofrecen un impresionante aspecto físico.



Así, Kyle Katarn estará bajo nuestro control desde dos posibles perspectivas. La primera persona, indicada sobre todo para el uso de armas de larga distancia, y la tercera persona, idónea para el manejo del personaje cuando de controlar con precisión el sable láser se trata. Como en muchos otros juegos, no se trata de un simple criterio estético, quizá más de gustos personales pero, sobre todo, es una decisión orientada a la jugabilidad, según afirman los propios desarrolladores de Raven. Además, cuando de controlar el sable con La Fuerza se trata, al lanzarlo contra un enemigo, es bastante más útil tener una perspectiva más amplia del escenario que constreñirse a la perspectiva subjetiva, donde, aunque no es imposible, sí queda más limitado el radio de acción y las posibilidades de éxito en el impacto buscado. Eso sí, el bloqueo de impactos láser de las armas enemigas se puede llevar a cabo con tanta eficiencia en ambas perspectivas, aunque sin duda la de tercera persona es mucho más vistosa por los numerosos efectos visuales que acompañarán, como partículas saltando o efectos luminosos.

Aún quedan por limar ciertos detalles y definir la lista completa de poderes basados en La Fuerza

Debemos tener en cuenta también que muchas de las animaciones que usan los personajes de «Jedi Knight II» se basan en la aplicación de tecnología de captura de movimiento, y con resultados francamente espectaculares, lo que hará que, en muchas ocasiones, el jugador se decante instintivamente por la vista exterior del personajes, que enriquece la calidad visual del conjunto.

DIVERSIÓN EN MULTIJUGADOR

La opción multijugador no está siendo contemplada como un añadido obligado en «Jedi Knight II» por una cuestión de moda. Muy al contrario, Raven quiere potenciar este aspecto en el desarrollo del juego hasta niveles que lo hagan competir con los actuales reyes del género. Es difícil, eso lo sabemos, que hacer sombra en la actualidad a títulos como «Return to Castle Wolfenstein» en su aspecto multiusuario, pero las distintas modalidades, "Deathmatch" por equipos, "deathmatch" con sable láser y "capturar la bandera" parecen prometer buenas dosis de diversión en red, ya sea local o a través de Internet.

Todo el conjunto, los detalles y el cuidado puesto en el diseño y desarrollo de «Jedi Knight II» apuntan a que estamos ante un título con grandes ambiciones. Tiene ante sí dos retos nada sencillos: superar el buen sabor de boca que dejó el original, pese a sus limitaciones técnicas, y hacer frente a los grandes del género que existen en el mercado (de lo mejor que se haya visto nunca).

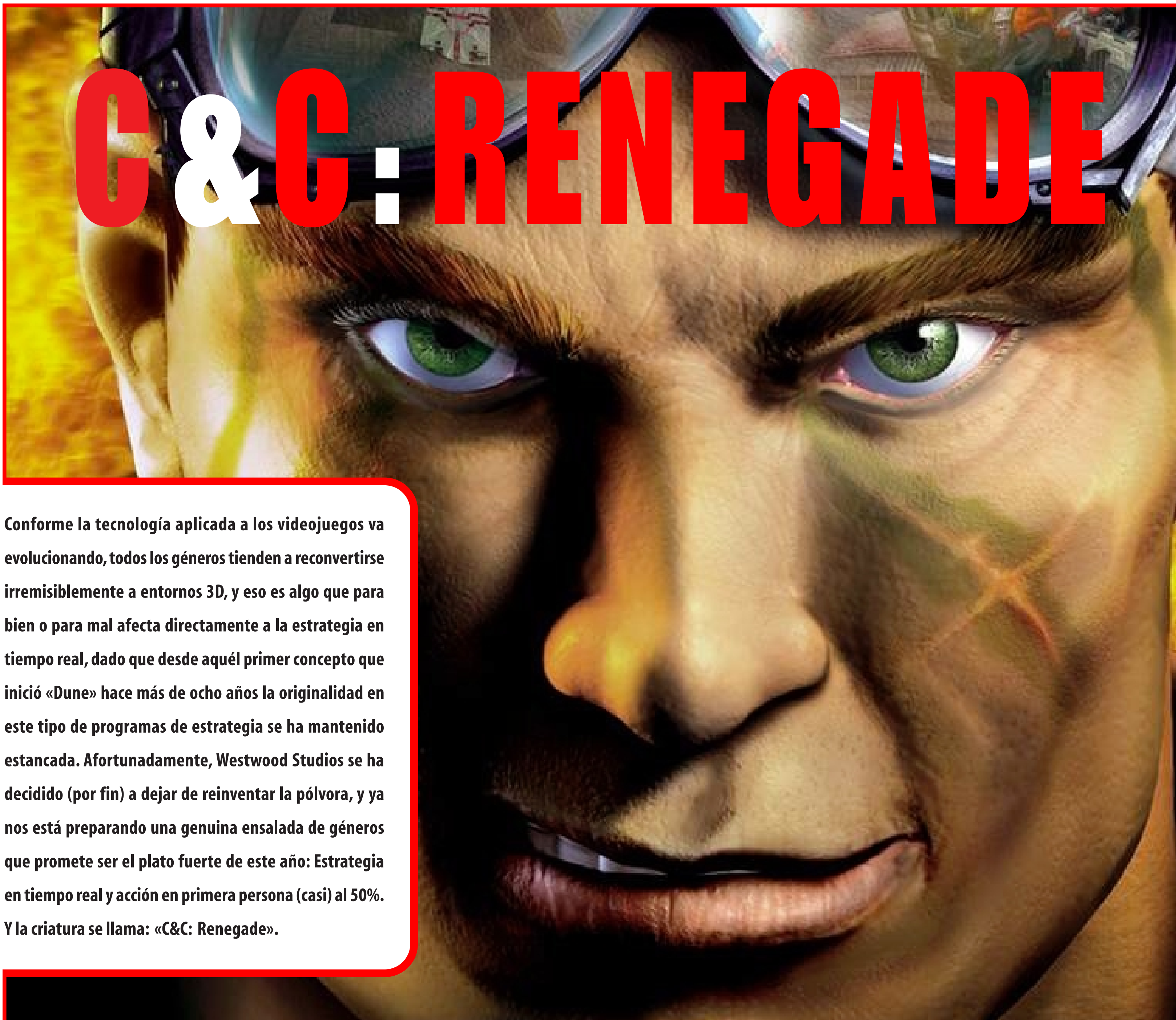
Lo que se ha podido ver del juego, sin embargo, es algo más que una firme promesa. «Jedi Knight II» cuenta con todo lo necesario para estar en lo más alto: nombre, diseño, tecnología, jugabilidad, variedad y una más que segura diversión.

Queda por ver cómo se perfilan los detalles de la versión final, pero conociendo a Raven, dudamos que algo vaya a torcerse.

F.D.L.

• Compañía: **WESTWOOD STUDIOS / E.A.** • En preparación: **PC** • Género: **ACCIÓN / ESTRATEGIA**

C&C: RENEGADE



Conforme la tecnología aplicada a los videojuegos va evolucionando, todos los géneros tienden a reconvertirse irremisiblemente a entornos 3D, y eso es algo que para bien o para mal afecta directamente a la estrategia en tiempo real, dado que desde aquél primer concepto que inició «Dune» hace más de ocho años la originalidad en este tipo de programas de estrategia se ha mantenido estancada. Afortunadamente, Westwood Studios se ha decidido (por fin) a dejar de reinventar la pólvora, y ya nos está preparando una genuina ensalada de géneros que promete ser el plato fuerte de este año: Estrategia en tiempo real y acción en primera persona (casi) al 50%. Y la criatura se llama: «C&C: Renegade».

¡QUÉ MARAVILLA!

Hoy por hoy, Westwood Studios puede vanagloriarse de ser el "padre" de la estrategia militar en tiempo real, además de haber sabido mantener encendida la llama de la adicción durante muchos años. Ese es un mérito difícil de conseguir, y quizás por ello la comunidad de aficionados a la estrategia en tiempo real ha sido siempre fiel a sus productos (la enorme cantidad de seguidores de «Red Alert 2» en todo el mundo es una prueba irrefutable de ello). Pero a pesar de la innegable calidad de los últimos juegos de estrategia aparecidos en el mercado («Yuri's Revenge», «Empire Earth») e incluso futuros («Warcraft III») el desgaste de este género resulta evidente, y la gallina de los huevos de oro empieza a dar sus primeros síntomas de cansancio...

UN NUEVO CONCEPTO

Westwood sigue conservando todo su crédito como compañía líder en el desarrollo de videojuegos, pero también es consciente de la necesidad de innovación necesaria para seguir en lo más alto unos cuantos años más. Por ello, el equipo de desarrollo de «Renegade» lleva bastante tiempo trabajando en un nuevo concepto que parece tan arriesgado, inverosímil y ridículo como original, adictivo y revolucionario. Esto es; utilizar el peculiar universo de «Command & Conquer» para crear uno de los juegos de acción estratégica en primera persona más fresco y adictivo jamás creado. Sí, está claro que hay quien pensará que a estas alturas ya está todo inventando... Y en cierto modo nosotros también lo creíamos así, pero después de jugar con la tercera fase de la beta cientos y cientos de horas, tan sólo podemos decir que se nos amontonan las palabras y resulta extremadamente difícil resumir todas las bondades que «Renegade» ofrecerá al jugador en el momento en que, por fin, vea la luz. Intentaremos no dejarnos llevar por el entusiasmo y ofreceros una explicación clara y diáfana sobre lo que se nos avecina con este juego.

«Renegade» no es exclusivamente «C&C» en primera persona, ni un clónico de «Unreal» "repintado", pese a las apariencias. Es mucho mucho más que eso



Dentro de cada estructura hay terminales de control que sirven para comprar unidades y vehículos, entre otras cosas.



La cosechadora recoge valiosas cantidades de mineral y las convierte en créditos que se reparten entre los miembros del equipo.



Los vehículos del bando NOD son transportados por un avión de carga que los lleva hasta la base.

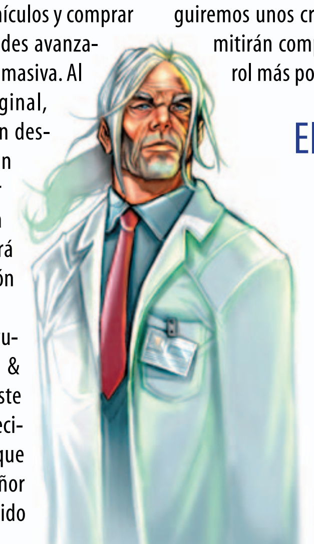
RENEGADE ONLINE

El modo de juego online de «Renegade» propone un estilo de enfrentamientos por equipos nada convencional; Cada bando (GDI o NOD) dispone de una base preconstruida con todos los elementos necesarios para subsistir, entre los que contamos con una torre de guardia, una refinería, una planta energética, barracones y la fábrica de vehículos (de momento). Quienes ya conozcan el universo «Command & Conquer» pueden hacerse una idea bastante exacta de los objetivos a conseguir. Así, al empezar la partida es necesario esperar a que la cosechadora recolecte mineral suficiente para obtener los créditos que nos permitirán construir vehículos y comprar "mercenarios" con capacidades avanzadas o armas de destrucción masiva. Al igual que en el título original, nuestra misión consistirá en destruir la base enemiga en un tiempo limitado o defender la propia hasta que acabe la partida, en cuyo caso ganará el equipo que más puntuación global haya acumulado.

Pero ahí terminan las similitudes, porque en «Command & Conquer: Renegade» no existe un comandante que toma decisiones por los demás, sino que cada jugador es dueño y señor de escoger el camino preferido (atacar, defender, reparar, dar cobertura…) de forma que el valor del juego en equipo alcanza cotas inimaginables. Todo esto puede resultar demasiado "académico", así que os daremos un botón de muestra de la emoción que una partida multijugador cualquiera puede llegar a suponer...

EN EL CAMPO DE BATALLA

Acabamos de "aterrizar" en el campo de batalla como soldado raso y no tenemos un duro... No hay problema, lo primero será buscar un enfrentamiento directo con los soldados del equipo contrario y (si somos suficientemente diestros en la pelea) enseguida conseguiremos unos créditos extras que nos permitirán comprar vehículos o asumir un rol más poderoso. Ahora que ya tenemos un dinerillo, podremos comprar un vehículo ligero e intentar una incursión rápida en la base enemiga para dinamitar alguna de sus estructuras vitales. Destruyendo la refinería, por ejemplo, conseguiremos que el bando contrario apenas pueda seguir obteniendo ingresos, y por lo tanto evitaremos que adquiera vehículos de defensa ante futuros ataques de nuestro equipo. Asimismo, podremos optar por contratar un mercenario de alto nivel (francotirador, lanzacohetes, antitanque) y buscar enfrentamientos en terreno neutral. Por el contrario, si los demás miembros del equipo se encuentran en una refriega, deberemos dar soporte a los vehículos dañados, así como reparar cualquier edificio bajo ataque enemigo. Por último, con una cantidad grande de dinero será posible comprar tanques pesados de gran potencial destructivo como para contrarrestar un ataque de vehículos o destruir edi-



El equipo de desarrollo de «Renegade» lleva tiempo trabajando en un concepto que parece tan arriesgado, inverosímil y ridículo como original, adictivo y revolucionario

EFECTOS GENIALES





Después de analizar «Renegade» con detenimiento, sería un atrevimiento pensar que Westwood es una compañía sin experiencia en la creación de motores 3D. Nada más lejos de la realidad; «Renegade» es un compendio de inmensos escenarios preciosistas, estructuras gigantes de gran detalle, efectos de luces impresionantes, explosiones espectaculares y sobre todo detalle, mucho detalle. Y si no, echadle un vistazo a las fotos, a ver qué os parece.

PARA ENTENDERNOS MEJOR...

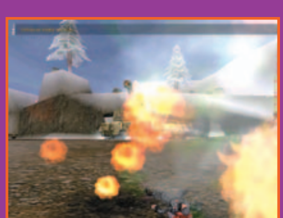




…«Renegade» no es exclusivamente «Command & Conquer» en primera persona, ni tampoco un clónico de «Unreal Tournament» "repintado", pese a las apariencias. Cualquier intento de comparación con otros títulos puede llegar a transmitiros una sensación de falta de originalidad que el juego no ostenta ni por asomo, así que más bien podría decirse que «Renegade» une lo mejorcito de un amplio abanico de géneros, entre los que destacan la acción en primera persona, la estrategia en tiempo real, y la acción táctica coordinada, englobado magistralmente en el universo «Command & Conquer». Todo ello a su vez se bifurca en dos apartados totalmente diferentes como son la campaña y el multijugador, asociados perfectamente al mismo desarrollo.

UN PUNTO DE VISTA DIFERENTE





Desde luego, si hay algo en «Command & Conquer: Renegade» que resulta sorprendente es (qué duda cabe) el cambio radical en la perspectiva de juego; de la clásica vista cenital desde la que antes controlábamos todas las unidades y edificios pasamos a meternos (literalmente) en la piel de un de los comandos que componen cada ejército, y eso es algo que lo cambia absolutamente todo. Los edificios han dejado de ser esas detalladas miniaturas tan fáciles de crear y destruir, para convertirse en gigantescas moles de polígonos texturizados realmente imponentes y preciosistas. Asimismo, las unidades de combate son personajes al más puro estilo «Unreal Tournament», y los vehículos gozan de un nivel de detalle (tanto en su física como en su aspecto) que dejará a más de uno con la boca abierta.



Si un compañero ha comprado un tanque podremos acompañarle tomando los controles del cañón.



Todos los edificios de «Renegade» son prácticamente idénticos a los del juego original, excepto por su gran nivel de detalle y grandiosidad.



Cuando uno de los dos equipos de la partida ha lanzado un ataque nuclear, el cielo cambia de color y el ambiente se enrarece… Mala señal.

SATISFACCIÓN GENERALIZADA





A lo largo de incontables partidas "online" hemos combatido del lado de los dos ejércitos disponibles (GDI o NOD), disfrutando de momentos verdaderamente gloriosos en compañía de miembros de la prensa y beta-testers de todo el mundo. De esa experiencia compartida se deriva una sensación de complicidad que hasta ahora no habíamos experimentado nunca. Y es que, lo creáis o no, apenas hemos oído un solo comentario negativo del juego, y podemos afirmar categóricamente que todo el que ha jugado una partida a «Renegade» ha caído bajos sus peligrosos efectos de seducción.

Por añadido, a pesar de que el apartado multiplayer todavía necesita algunos arreglos, su estabilidad en todo tipo de sistemas y configuraciones de hardware es, cuando menos, sorprendente, y el código de red es suficientemente eficaz como para soportar el juego con modems de 56k (aunque es recomendable RDSI, cable o ADSL). Desgraciadamente todavía no hemos podido analizar la otra mitad del juego, la que corresponde a las campañas de un solo jugador, por lo que tendremos que esperar a que «C&C: Renegade» esté a punto de salir a la calle para poder valorar dicho apartado en condiciones.



ficios enemigos desde la distancia. Esta podría ser la descripción de una batalla cualquiera, aunque en «Renegade» las posibilidades son virtualmente inabarcables. De la estrategia que adoptemos se derivará el éxito o el fracaso de nuestro bando, por lo que cualquier acción individual tendrá una repercusión directa en el resultado de la partida. Así, si un jugador consigue infiltrarse en la base enemiga y coloca un detonador nuclear, la partida acabará con una victoria tan temprana como reconfortante. Por el contrario, si nuestra estrategia de ataque es pobre o mal concertada y perdemos demasiados vehículos de gran valor, el equipo contrario aumentará su puntuación y nos llevará ventaja en la parrilla de situación global. Ni qué decir tiene que la comunicación entre jugadores mediante chat y órdenes predefinidas será esencial para coordinar toda la batalla y conseguir la victoria.

El apartado de cooperación adquiere tal importancia en «Renegade» que mientras un soldado conduce un tanque "mammouth", nosotros podemos manejar los cañones y bajar en los momentos claves para reparar el vehículo "al vuelo" mientras el jugador que conduce el tanque asume los controles de disparo temporalmente, para luego volver a subir al "trasto" y seguir con nuestra particular "fiesta" de destrucción.

Podríamos seguir poniendo cientos y cientos de ejemplos como este sobre el estilo de juego que nos ofrecerá «Renegade» cuando por fin llegue a las tiendas, pero preferimos que de momento saquéis vuestras propias conclusiones ante semejante cúmulo de elementos innovadores. Además, tampoco queremos poneros los dientes largos…

Uno de los aspectos que más nos ha sorprendido de «Renegade» es la enorme cantidad de unidades de combate, armas y aparatos que podemos llegar a controlar



LO QUE PODEMOS ESPERAR

En el momento de escribir estas líneas, la fase beta final del apartado multijugador todavía está siendo depurada, y el modo campaña aún está cociéndose en el horno, por lo que no hemos podido valorarlo. Pero una cosa es segura: si el juego individual apenas muestra un tercio de la inmensa calidad de que dispone el apartado online, podemos daros nuestra palabra de que estamos de nuevo ante un título muy muy grande, que dará mucho que hablar. Comerse las uñas es una mala costumbre, pero Westwood nos lo pone realmente difícil para no seguir haciéndolo.

J.M.

CANTIDAD Y CALIDAD







Uno de los aspectos que más nos ha sorprendido de «Renegade» es la enorme cantidad de unidades de combate, armas y aparatos que podemos llegar a controlar. En el apartado de infantería disponemos tanto de una línea "básica" de unidades sin coste (ingenieros y soldados rasos) como de una enorme plantilla de unidades avanzadas que podremos adquirir con los créditos obtenidos, cambiando de rol a voluntad según las características del combate. De igual forma, todos los vehículos presentes en la saga original han encontrado su sitio en «Renegade», y pueden ser manejados por cualquier miembro del equipo. Así, por el lado de los GDI contaremos con APC's de transporte, jeeps de reconocimiento, tanques ligeros, devastadores mammouths o carros lanzacohetes, mientras que por la parte de los NOD podremos adquirir buggys, tanques medianos, tanques lanzallamas o peligrosísimos tanques invisibles (stealth).

Ni qué decir tiene que cada uno de ellos dispone de sus propias características de conducción y de ataque, y atienden a leyes físicas extremadamente cuidadas y realistas. Y es que no hay nada como aguardar agazapados en un tanque invisible a la espera de atacar por la espalda un lanzacohetes, atropellar a cinco o seis soldados de infantería despistados con un veloz buggy o destrozar un edificio con un inclemente y destructor mammouth.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

IBM nos deja

Como era de esperar, el primer mes del año ha sido parco en novedades. Lo más noticiable no ha sido la comercialización de un producto, sino precisamente lo contrario, es decir, la no comercialización de compatibles domésticos por parte de IBM, que ha externalizado este sector dejándolo en manos de la compañía Sanmina-SCI. El gigante azul concluye así su fabricación directa del ordenador PC, su invento más popular (que sigue reportando el 10% de ingresos de la compañía) y auténtico número uno de la era informática, que finalmente no ha tenido más remedio que dejar de producir ante la imposibilidad de enfrentarse a los precios de otros fabricantes, léase integradores, (aunque sigan llevando el apelativo de clónicos) como Dell. Al cada vez más asequible precio de los llamados "PC´s de marca" se ha unido el irrefutable hecho de que cada vez hay más usuarios con los conocimientos necesarios como para montarse un ordenador por su cuenta y riesgo, sobre todo porque ahora las placas disponen de detección automática de chip, memoria, tarjetas gráficas y dispositivos, cuando hace tres años había que hacerse experto en BIOS e interruptores (jumpers). Por otra parte, los integradores "locales", esas miles de tiendas, autónomas o franquiciadas, han aumentado considerablemente la fiabilidad de sus clónicos y la garantía de un año con reemplazo en tienda se ha extendido para seguridad de los compradores. Otro suceso clave que serviría para explicar la derrota de IBM en el segmento de los ordenadores personales compatibles estriba en el crecimiento del interés por parte del usuario en actualizar su PC progresivamente cambiando la tarjeta gráfica, de sonido e incluso el procesador, operación harto complicada, a veces imposible, en un ordenador de IBM sin intervención de un técnico.

En fin, lo único que nos queda ahora es desearle larga vida a IBM en los sectores profesionales, industriales y en I+D.

PIONEER DVR-A03

Fabricante: **PIONEER CORPORATION**
Compatibilidad: **PC (IDE)**
Distribuidor: **PIONEER**
Precio: **649.9 € / 108 000 Ptas.**
Más información: **www.pioneer-electronics.com**



La grabación de DVD-ROM ha llegado al entorno doméstico de la mano de Pioneer y su modelo DVR-A03, que hemos analizado para descubrir todos los aspectos del proceso de grabación en los diversos formatos de DVD, así como la compatibilidad con los lectores domésticos y las enormes posibilidades que brinda el almacenamiento de 4.7 GB.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Externamente es difícil saber que estamos ante toda una grabadora de DVD, y sólo su elevado peso y la presencia de un ventilador en su parte posterior delata la complejidad tecnológica que encierra este dispositivo. La interfaz ATAPI/IDE facilita la instalación, idéntica a la de cualquier unidad o grabadora de CD/DVD, lo que significa que sólo tendremos que conectarla a un puerto IDE y dejar que el sistema operativo la reconozca.

Equipada con 2 MB de memoria intermedia para escritura y un avanzado sistema inteligente de protección contra el vaciado del búfer, la fiabilidad de las grabaciones está garantizada. Una seguridad que hemos podido corroborar en las pruebas, pues durante más de 40 procesos de grabación en todos los formatos de CD y DVD no se ha producido ningún error bajo Windows XP con diverso software de grabación. Este inmaculado índice de errores es de agradecer si tenemos en cuenta el elevado precio de los discos DVD-R y DVD-RW de 4.7 GB. Aunque la grabación de DVD es la razón de ser de la DVR-A03, conviene recordar que también es compatible con la grabación de CD-R y CD-RW, a velocidades de 8X y 4X respectivamente. Respecto a la grabación DVD, se realiza a 2X para DVD-R y 1X para DVD-RW. Estos valores no son comparables a los que evalúan la grabación de CD, pues el valor del multiplicador en grabación DVD es diferente (1.38 MB). De esta forma, 2X significa que la unidad graba a una tasa de 2.76 MB, mientras que, lógicamente, a 1X se sitúa en 1.38 MB/s, siempre a velocidad linear constante (CLV).

LAS GRABACIONES

Para grabar DVD se incluye el software "VOB Instant CD/DVD", mientras que para autoría (creación de DVD-Vídeo con menús, capitulado, etc) el programa elegido es "MyDVD" de Sonic. Otros programas de grabación tan populares como "Nero Burning Rom" y Roxio "Easy CD Creador" ya soportan en sus últimas versiones la creación de los diversos formatos de DVD, y soportan la DVR-A03, no en vano es el modelo más conocido de grabadoras domésticas.

Con el programa "Instant Write" formateamos el disco regrabable para usarlo como si fuera una unidad de disco duro adicional, con las enormes ventajas que conlleva un soporte extraible y fácilmente transportable con una capacidad de 4.7 GB.

La transferencia y grabación de archivos en la interfaz Windows se llevó a cabo sin problemas, y con una velocidad de 1.38 MB/s, por momentos parece que estamos grabando en un disco duro rígido. El proceso de borrado rápido del DVD-RW no supera los 2 minutos. Los discos DVD-R aportan la ventaja de la grabación a 2X (tarda menos de una hora en grabar los 4.7 GB), pero conviene haber experimentado en el DVD-RW la grabación de todos los formatos para evitar disgustos que por el momento salen muy caros.



El software de autoría "MyDVD", a pesar de la agilidad que otorga al proceso de creación del DVD gracias a una intuitiva interfaz de arrastrar y soltar, es el talón de Aquiles del producto, pues se echan en falta algunas opciones en los formatos de inserción soportados por la grabadora, que se limitan al AVI para vídeo y WAV para audio, no hubiera estado mal el soporte de vídeo digital (DV) y sonido Dolby Digital (AC3).

Para disfrutar de estos formatos será absolutamente necesario recurrir a otros programas de autoría como "DVD Quick" de Authorware o "DVD Impression" de Pinnacle, sin olvidar que ya está disponible un plug-in para "Adobe Premiere 6.0" que soporta la autoría DVD que convierte y une los archivos de vídeo y audio al formato VOB, que es el estándar en DVD-Vídeo. Los DVD-Vídeo creados con "MyDVD" y los programas mencionados generan una imagen que posteriormente puede grabarse con el software incluido, y tenemos que decir que todos los generados para estas pruebas funcionaron a la perfección en un reproductor doméstico de DVD-Vídeo.

CONCLUSIONES

La regrabadora de DVD Pioneer DVR-A03 es uno de esos dispositivos de vanguardia que justifica su elevado precio con su destacable margen de utilización, prestaciones y las grandes posibilidades de almacenamiento multimedia que brinda a los usuarios a los que ya se les han quedado pequeños los CD-ROM como soporte de grabación. Es cierto que los precios del soporte (11 euros los DVD-R, 27 euros los DVD-RW) todavía son muy altos, pero ya se anuncian sensibles bajadas, y no hay que olvidar que se multiplica por 7 la capacidad de un CD-ROM.

Flash

Ya está disponible la primera actualización, el Service Pack 1 (SP1), para Microsoft Office XP. Incorpora actualizaciones para cada una de las aplicaciones de la suite, especialmente en el tema de seguridad, subsanando los fallos de acceso restringido.

IBM anunció el pasado 9 de enero que abandona la producción de ordenadores compatibles de sobremesa, es decir, para el entorno personal, en todo el mundo excepto en algunos países asiáticos. IBM ha traspasado a la compañía Sanmina-SCI este segmento, aunque sí mantendrá su división de portátiles. Con esta sorprendente noticia concluye la larga agonía de las distintas series (por ejemplo, Aptiva) creadas por el gigante azul, que finalmente ha sido derrotado por los clónicos de su creación original, con Dell como destacado líder entre los grandes fabricantes y millones de integradores en todo el mundo, tanto las tiendas del ramo como los usuarios avanzados.

Hercules ha firmado un acuerdo con ATI en virtud del cual la primera producirá y comercializará tarjetas gráficas con chips de ATI integrados. El primero de ellos será el Radeon 8500, una GPU que Hercules integrará en modelos destinados a todos los ámbitos.

Intel ha anulado la última de las cuatro demandas por violación de patentes que mantenía contra VIA al considerar que los chipsets de este fabricante para la plataforma K7 (AMD Athlon) vulneraban la patente del puerto acelerado de gráficos (AGP 2.0), tecnología desarrollada por Intel y luego soportada por VIA en sus controladores para Athlon y Duron.

ATI completa su nueva gama Radeon



El mes pasado analizamos en esta página lo último de ATI en aceleración gráfica, el chip Radeon 8500, y ahora el fabricante canadiense pone a la venta las soluciones que abarcan todas las necesidades con los modelos All in Wonder Radeon 8500 y Radeon 7500.

La ATI All in Wonder Radeon 8500 responde a la misma filosofía que ha caracterizado a sus antecesores, ofrecer la máxima conectividad, toda la versatilidad en la captura, TV y reproducción DVD. Con el chip Radeon 8500, lo que se traduce en las máximas prestaciones en aceleración 3D (62,5 millones de triángulos por segundo), integra 64 MB de memoria DDR. Además del clásico sintonizador de TV con entrada para el cable de antena, dispone de un bloque externo con los conectores de entrada/salida de vídeo en formatos compuesto y S-Vídeo, así como un puerto IEEE 1394 Firewire ideal para la conexión de cámaras u otros dispositivos de tecnología DV. Se incluye todo el software necesario para la captura de vídeo en MPEG-2, como Ulead "VideoStudio5", que ya está preparado para la edición en DV. Con el completo mando a distancia y software de reproducción DVD-Vídeo puede ser la base de un sistema Home Cinema, pues también dispone de salida de audio Dolby Digital para enviar la señal AC3 a un amplificador externo. Para los que buscan una tarjeta gráfica para disfrutar de los mejores gráficos en los videojuegos pero tienen un presupuesto limitado, la ATI Radeon 7500 se perfila como la opción más adecuada, pues por la mitad de precio que su hermana mayor, la Radeon 8500, también dispone de una GPU fabricada en proceso de 0.15 micras, con el núcleo funcionando a una velocidad de 250 MHz, mientras que la memoria de 64 MB DDR tiene un ancho de banda de 9 GB/s. Su potencia teórica de 40 millones de triángulos por segundo la sitúa un escalón por delante de las gamas medias de su competencia, los chips Kyro2 y GeForce2.

Compatible: PC
Precios:
All in Wonder 8500 – 399 euros / 95 900 Ptas
Radeon 7500 – 227 euros / 37 900 Ptas
Más información: www.ati.com

El primer ratón con "dos ojos"



Logitech vuelve a revolucionar el mercado de ratones ópticos con el lanzamiento del nuevo MouseMan Dual Optical, que dispone nada menos que de dos sensores ópticos para alcanzar una resolución de 800 ppp, el doble que la estándar en los ratones ópticos que existen en la actualidad. Al trabajar de forma independiente escaneando la superficie desde ángulos diferentes se optimiza la respuesta del ratón a los movimientos, que ahora es mucho más precisa y natural. La información rastreada por los dos sensores ópticos pasa a un procesador de señal digital que la sintetiza para detectar los parámetros de velocidad y dirección de todos y cada uno de los movimientos. El diseño, además de ser lo máximo en ergonomía, integra cuatro botones programables y una rueda, y, cómo no, un atractivo acabado metalizado pone la nota de modernidad en el periférico.

Compatible: PC (USB) y MAC (USB)
Precio: 59.50 euros / 9 900 ptas
Más información: www.logitech.com

Altavoces para sonido 3D

Labtec renueva toda su gama de altavoces disponibles en nuestro país. De todo el catálogo, destaca muy especialmente este ARENA-530, un sistema de sonido envolvente compuesto por cuatro altavoces satélite compactos y un subwoofer. La mejor cualidad de este espectacular modelo es la tecnología de sonido envolvente M3D Matrix, que produce unos impresionantes resultados con tarjetas de sonido de dos, cuatro o cinco canales.



En cuanto a su potencia, el ARENA-530 dispone de 31 vatios reales RMS: 15W del subwoofer y 16W de los satélites (4W para cada canal). Estos altavoces muestran un diseño compacto a la par que elegante (como, por otra parte, se puede apreciar en la imagen) y disponen de un control de volumen integrado en el altavoz satélite.

Más información: www.naga.es

AOPEN alcanza la máxima velocidad de grabación: 24x

El distribuidor Naga ha anunciado la comercialización de la regrabadora CRW 2440 de Aopen que se caracteriza por su excelente relación calidad/precio, ya que ofrece unos resultados y prestaciones dignos de mención, superiores a otros fabricantes con precios más elevados. La velocidad es su mejor baza, ya que es capaz de grabar un CD a 24x, regrabar un CD-RW a 10x y leer a 40x, sin duda las mayores velocidades que se pueden encontrar en el mercado actual de regrabadoras IDE.



La Aopen CRW 2440 incluye la tecnología Just Link, un sistema que ha estado presente en los últimos modelos presentados por la compañía y que evita que se produzcan errores durante el proceso de grabación, previniendo del fallo conocido como buffer under run que se produce muy a menudo si el usuario utiliza alguna aplicación del ordenador mientras está grabando un CD. Esta técnica de AOpen permite anticiparse a los errores antes de que ocurran, de modo que asegura una gran fiabilidad en la lectura y grabación de los datos. Además de esta tecnología, la unidad incluye el sistema OPC (Control de Potencia Óptimo) que se encarga de monitorizar los niveles de señal durante la grabación y ajustar la potencia láser para compensar la suciedad del disco. El OPC consigue de este modo asegurar una señal limpia, aumentando así la fiabilidad de los resultados y garantizar los procesos de trabajo. Asimismo, la nueva regrabadora de AOpen presenta un diseño de disipación de calor mejorada con respecto a los modelos anteriores.

Se incluye un paquete de software con el software de grabación Nero y diversas aplicaciones para el tratamiento de MP3.

Compatible: PC (IDE)
Precio: 166.62 euros / 27 800 Ptas
Más información: www.naga.es

Nuevo chipset de VIA para Pentium 4



VIA Technologies ha anunciado la comercialización del chipset VIA P4X266A, su más avanzado controlador para plataformas Pentium 4. Se ha desarrollado a partir del probado rendimiento del reconocido chipset VIA P4X266, y ofrece una mejora del rendimiento en memoria de hasta un 20% gracias a su diseño para la mejora del rendimiento y al controlador de memoria DDR optimizado. Las placas base VIA P4XB-RA y VIA P4XB-SA con tamaño ATX ofrecen soporte para un máximo de 3GB de memoria DDR266, con un bus de 400 MHz y el socket de 478 pines para Pentium 4 que admite los nuevos modelos a 2 y 2.2 GHz. La placa base VIA P4XB-RA también ofrece una serie de funciones de última generación para audio integradas en la misma placa, por medio de un chip de audio C-Media de seis canales con aceleración de DirectSound3D.

Compatible: **PC (Pentium 4)**
Más información: **www.viatech.com**

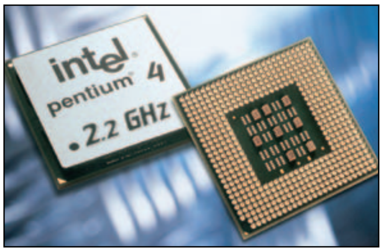
Tarjeta de TV y Radio de Terratec



El fabricante alemán nos presenta su nueva tarjeta de sintonización de televisión y radio. Integra el chip BT 878 de decodificación de vídeo, un sintonizador combinado de TV NICAM estéreo y radio FM estéreo, aunque ambos audios son en monoaural en las versiones Value de la tarjeta. Además de la entrada de antena, dispone de conexiones de vídeo compuesto y S-Vídeo. La molesta búsqueda de canales queda resuelta mediante una ingeniosa función que reconoce los canales directamente. El modo previsualización es ideal para saber lo que se está emitiendo en cada canal y así facilitar el zapping. El buffer almacena todas las páginas de teletexto recibidas y las mantiene disponibles en memoria para eliminar los tiempos de espera. La completa función de grabación permite captar instantáneas y videos en AVI y editarlos después gracias al software para la edición de vídeo "AISTs MovieXone".

Compatible: **PC (puerto PCI)**
Más información: **www.logitech.com**

Pentium 4 a 2.2 GHz con 512 K de caché L2



Intel ha presentado en Madrid su nuevo procesador Pentium 4 a 2.2 GHz. Supone la máxima velocidad disponible para ordenadores domésticos, pero la principal innovación tecnológica radica en su proceso de fabricación de 0.13 micras, el último paso en la minituarización de componentes de cálculo. Gracias a esta reducción en la fabricación e integración y al uso de obleas de 300 mm, el Pentium 4 a 2.2 GHz integra 55 millones de transistores. La arquitectura del núcleo también se sitúa a la vanguardia del sector. Los transistores de Intel para integración de 0.13 micras son los más rápidos del mundo. Otra de las grandes ventajas del proceso a 0.13 micras es la drástica reducción del voltaje (1.3 voltios o menos), y por tanto disminuye la generación de calor. Pero más que haber alcanzado los 2 200 millones de ciclos por segundo, este nuevo Pentium 4 destaca por integrar 512K de memoria caché de segundo nivel (L2), otra ventaja de las obleas de 300 mm y la integración en 0.13 micras. Esta duplicación de la memoria intermedia con respecto al resto de procesadores Pentium 4 se traduce en una significativa mejora del rendimiento.

Compatible: PC
Precio: 631 euros (105 000 pesetas) a partir de 1 000 unidades para OEM
Más información: www.intel.es

Escuela de Estrategas

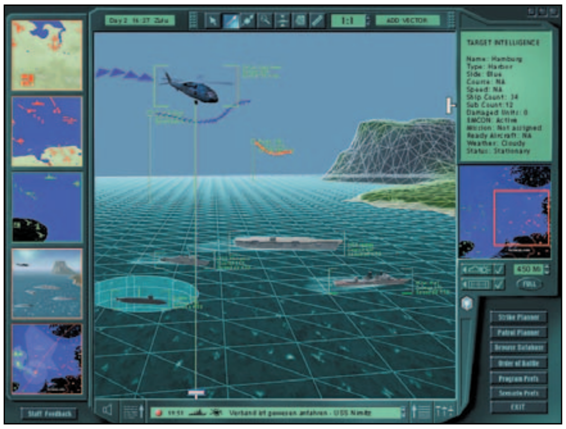
Sin darnos cuenta ya estamos en un nuevo año. Un año que aunque no es célebre por aparecer en una película de culto, será, sin duda, la ocasión para los estrategas de pro de reencontrarse con los viejos clásicos..., en nuevos mimbres.



Warcraft III: Reign of Chaos



Age of Wonders II. The Wizard's Throne



Harpoon 4

2002: Odisea en la Estrategia

El euro ya está entre nosotros. En lo que lleva de andado el año hemos tenido la oportunidad de comprar Micromanía en euros; o en pesetas y que nos den la vuelta en euros… e incluso de acudir a las rebajas de enero y hacernos con viejas glorias del género que figuraban a precios de saldo (en euros, claro). Todo esto carece de importancia si atendemos a lo que se nos viene encima en los próximos 10 meses… y no nos referimos al "Episodio II". Cuando decimos que este 2002 será significativo para la estrategia, lo que primero nos viene a la cabeza es la esperada y anunciada sucesión de las grandes sagas. Capicúas son también «WarCraft», «Age of Empires», «Myth», «Homeworld» y «Total War», entre otros, que además de ser grandes protagonistas de la historia del género, paradigmáticamente, volverán a estar de moda a lo largo de estos 365 días. Dejando de lado estas expectativas, cuerpo a tierra, hemos de conformarnos con lo que tenemos a mano, que no es precisamente desdeñable. Grandes títulos como «Empire Earth», al que hemos dedicado la columna de opinión, «Commandos 2» o «Real War» protagonizan con honores lo mejor de este, apenas inaugurado, 2002. Sin embargo, antes de concentrarnos en el momento presente, hemos de practicar una retirada –retrospectivamente hablando, claro está– para descubrir a dos camaradas estrategas que solicitaron consejo hace unos meses.

El primero es **Daniel** (DaniGlobin, de Cantabria) que nos pide más información acerca del título «The Wheel of Time» (basado en la literatura fantástica de Robert Jordan). En primer lugar hemos de aclarar que no se trata de un juego de estrategia, sino que es un arcade al que le han sido añadidos por razones de marketing los calificativos de estrategia y rol, nada más (tiene el mismo componente de estrategia que "50x15"). No obstante, y como compensación a la espera, vamos a satisfacer tu curiosidad. El programa, con el engine de «Unreal», se lanzó hace tiempo en EE.UU., y tiene dedicada una página web: www.wheeloftime.com

Lo que solicita de nosotros el colega **David Tacero** no es consejo, sino apoyo logístico. Al parecer se encontraba atascado en el juego «Theme Park» (por no estar traducido al castellano). Pues bien, prueba con escribir co-

El truco del mes... Myth III. The Wolf Age



Para ser sinceros, hemos de confesar la debilidad que de antaño sentimos por el regio linaje de esta saga, que para nuestro júbilo, con esta edición se consagra como un capricho del buen gusto. Ni el cambio de manos, ni nada, ha impedido que la sustancia permanezca, y que incluso se haya mejorado con unos gráficos excepcionales. Para que disfrutéis de este pedazo de título tanto, o más, que nosotros, ahí tenéis unos códigos:

Ctrl.+Alt.+"+": procura la victoria.

Ctrl.+Alt.+"-": como era de esperar, supone tu derrota... eso sí, sin derramamiento de sangre.

Ranking de Batallas

Permanece | Cambia posición | Entra

En esta reunión, habéis decidido que aparezcan en la lista dos nuevos títulos: «Empire Earth» y "Commandos 2: Men of Courage». La última golosina de Pyro Studios, una vez más, ha seducido a muchos, y parece que no ha hecho más que empezar. Algo más lejos ha llegado «Empire Earth», que en este primer asalto, se ha posicionado en mitad de tabla…

1. Age of Empires II
2. Shogun: Total War
3. Red Alert 2
4. StarCraft
5. Empire Earth
6. Homeworld
7. Commandos: Behind Enemy Lines
8. Dungeon Keeper 2
9. Warcraft II
10. Commandos 2: Men of Courage

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de dos votos al mismo juego.

Noticias

Otro de los juegos conocidos que tomará el testigo de viejas glorias en este 2002 será «Age of Wonders II. The Wizard's Throne». Como ya sabréis, se trata de una saga donde se ha tratado de combinar la estrategia por turnos y el rol en un ambiente fantástico, que bien podría ser el de la Tierra Media. En esta ocasión volveremos a ponernos bajo la piel de un señor de la guerra, diestro en una de las siete disciplinas mágicas, y con todo un ejército tras de sí. Casi una docena de especies de las que elegir nuestras tropas, valerosos héroes, viles mercenarios y cerca de un centenar de objetos nos esperarán para reinstaurar el orden. Como mejora respecto a su predecesor, incorpora un motor gráfico totalmente nuevo, con un nuevo sistema de partículas tridimensionales que convertirá cada explosión en una experiencia digna de repetición. Otro aspecto desarrollado es el de la modalidad multijugador, donde aparte del juego a través del servidor, se ha incorporado el juego por e-mail y una novedosa fórmula de turnos simultáneos (¡Qué bonitas son estas paradojas!) dedicada a todos los seguidores de la estrategia en tiempo real. Previsto para primavera.

Enlazando con esto de las videoconsolas y de la filosofía manga, nos hemos encontrado con «Advance Wars». Antes de que nos tachéis de apóstatas, hemos de decir en nuestra defensa que se trata de la excusa infalible que estabais esperando para adquirir una GameBoy Advance (que dicha sea de paso es todo un capricho). Se trata de otra conversión, si bien esta de más éxito, de una saga de estrategia que tuvo versiones en GameBoy y SuperFamicom (SuperNES, por estas latitutes), y que tiene un aspecto sencillo pero divertido. En un sistema de estrategia por turnos, lideraremos un ejército con efectivos terrestres, aéreos y acuáticos en su lucha contra las mesnadas del rival. Todo ello a lo largo de 114 escenarios (número susceptible de ser aumentado con el editor de misiones), y la posibilidad de combate simultáneo de hasta 4 jugadores.

Como alternativa pacífica, si bien no por ello menos entretenida, Deep Red Games nos propone «SpringBreak». Después de un riguroso invierno, nada mejor que empezar el año marchándonos de vacaciones a una isla turística, no como dictadores («Tropico»), sino como



SpringBreak



Myth III. The Wolf Age

mo identificación: "HORZA", y durante el juego pulsa las teclas "c" o "z", en combinación con Alt., Ctrl., o Shift. Tu situación mejorará.

Con los deberes ya al día, podemos dedicarnos a responder las misivas que a lo largo del mes pasado recibimos. Una de ellas, tenía por remitente a José Ángel Magaña Montero (de Rentería), que al parecer está muy interesado en la estrategia. En primer lugar nos pedía alguna curiosidad del juego «Stronghold», pues bien, hemos encontrado un minijuego original que ha sido colgado por sus desarrolladores en la web oficial del título, a saber: http://stronghold.godgames.com

También buscaba que le aconsejemos un título que se salga de la línea habitual de gestión de recursos; en este sentido, aparte de «Commandos 2», te recomendamos encarecidamente que pruebes «Myth III. The Wolf Age», un juego donde meticulosamente se ha desarrollado la estrategia táctica.



Para terminar nos preguntaba por la suerte que corre «Dungeon Keeper 3». En este punto sentimos tener que daros la pésima noticia de que su desarrolladora, Bullfrog, decidió hace unos meses cancelar el proyecto, dedicando de pleno su creatividad y buen hacer a las nuevas plataformas (PlayStation 2 y compañía). Pero, para no sumir a todos los diseñadores de mazmorras en la más profunda desesperación, dejaron abierta la puerta –cómo no– para retomar la saga en el futuro.

Pablo García Fandiño pretende que le descubramos los secretos mejor guardados de «Commandos 2: Men of Courage» al facilitarle los puntos donde se esconden los escenarios de bonificación. Para no ser aguafiestas, y estimular vuestro sentido de la superación, simplemente os explicaremos cómo alcanzar uno de ellos. En la misión "Das Boot" de noche el reto consiste en recopilar los 5 pedazos de una fotografía que se encuentran dispersos por el escenario (uno de ellos está en la misma estancia donde coincides con la atractiva Natasha). ¿A qué esperas para dar con el resto?

Sin abandonar la estrategia made in Spain firmada por Pyro Studios, **Paco Jarava** (más conocido como Gatillo Inquieto –curioso mote para un estratega, ¿verdad?–) pregunta por la fecha de lanzamiento de «Praetorians». Bien, Paco, a pesar de que estaba fijada desde que se hiciera pública su fase de desarrollo para primavera de 2002, el retraso en la finalización de «Commandos 2» hace más que factible una demora en su lanzamiento, que, en el mejor de los casos, no creemos se produzca hasta entrado el otoño.

El camarada **Calldero** quiere saber qué es del título «Harpoon 4». En primer lugar hemos de justificar, una vez más, un retraso en el lanzamiento (ya es una costumbre del género, imprescindible): aunque en un principio la web oficial del juego (www.harpoon4.com) declaró que debía de estar listo el pasado verano, su productora y distribuidora (www.ubi.com) ha concedido una prórroga hasta el 2002.

Si analizamos lo que ofrece «Harpoon 4», tenemos que decir que se trata de un título que trasciende de las humildes pretensiones de la estrategia. Si Hundir la Flota os supo a poco, echad un vistazo a este título, donde tendréis acceso a 250 embarcaciones modernas, con un campo de batalla tridimensional creado a partir de imágenes de satélite, 14 estados involucrados y la posibilidad de crear misiones con una herramienta de edición, y de retar a otros jugadores vía Internet.

Por este mes, ha sido todo. Lo sentimos, pero es que después de presenciar la recreación cinematográfica de las batallas en "El Señor de los Anillos" no hemos podido por menos que reinstalar «WarCraft II», para volver a codearnos con enanos, elfos, orcos, magia, y sobre todo, estrategia, mucha estrategia. Así, de paso nos hacemos a la idea de lo que acarreará su secuela, que por lo visto no pasará de añadir una dimensión... Nos vemos el mes que viene.

El Miliciano Partizano

empresarios de la hostelería. A lo largo del juego, tendremos como misión catapultar a unas 16 islas (entre ellas Ibiza y Aya Napa -Chipre-) como cúspides del entretenimiento y del ocio. Para ello deberemos construir complejos hoteleros, bares, restaurantes, discotecas, tiendas, y también combatir contra los tiburones, las medusas, los tifones… y hasta el bacilo de la salmonela que amenaza la salsa de mayonesa (cuidado, ahora no estamos cantando) más exquisita.

Deberemos de aprovechar cualquier situación para aumentar la caja, así que procuraremos que los socorristas tengan buen aspecto, cuando menos como los de la controvertida serie de televisión, y hasta que el ambiente predisponga a los huéspedes a que hagan buenas migas entre ellos. «SpringBreak» se presenta así como un título a medio camino entre «Los Sims» y la serie "Hotel", lo más apropiado para esta época del año.

En esta línea de estrategia "pacifista" seguimos con lo que en breve será el último hito de la saga Tycoon, que en esta ocasión llevará por título «Mall Tycoon». Después de vérnoslas como tiburones de las finanzas, gestores de aeropuertos e incluso de líneas ferroviarias, ha llegado el momento de ponernos al frente de un Centro Comercial. Como gestores deberemos de alumbrar agresivas campañas de marketing que catapulten las ventas, organizar festejos, conciertos, fiestas y hasta crear días en los que estimular el consumo (¿Qué tal el Día de la Mascota, o el Día de Uno Mismo?).

El Centro Comercial estará construido en 3 dimensiones, con hasta 120 elementos decorativos y 60 productos esperando a ser vendidos. Todo esperando poner a prueba tus dotes de vendedor.

Temas para Debate



Empire Earth

Al fin, después de pasearse señorialmente por los ordenadores de toda la redacción, «Empire Earth» llamó a las puertas de la Escuela de Estrategas. Siguiendo las excelentes críticas cosechadas entre los nuestros, no pudimos por menos que darle una oportunidad. ¿Serán ciertas las bondades que predican de él? Pronto pudimos comprobar como, en este caso, la realidad supera al mito.

Si bien es verdad que «Empire Earth» guarda muchas similitudes con la saga «Age of Empires», también lo es que Rick Goodman ha conseguido superarla en todos los aspectos… lo cual no era un objetivo fácil. Desde el episodio gráfico, pasando por la jugabilidad (donde hay que destacar el desarrollo del modo multijugador), la variedad de unidades, la gestión de recursos, hasta el árbol tecnológico, todo ha sido pulcramente elaborado, hasta el extremo de configurar un título que, sin duda alguna, vosotros, los amantes de la buena estrategia, reconoceréis con los honores de clásico.

A nosotros, desde luego, ha logrado sorprendernos al esgrimir una IA tan sagaz que, en los primeros momentos, logró descubrirnos. Para poner a prueba este aspecto, realizamos una sencilla experiencia. En un escenario aleatorio donde nuestro asentamiento sólo tenía acceso por dos puntos, uno sito entre montañas, y otro mediante desembarco, observamos como la IA era capaz de modularse según la estrategia defensiva que siguiéramos. Rápidamente, en el punto más estrecho y que más fácilmente podía ser protegido, levantamos una muralla, franqueada por media docena de torres. Esta táctica logró detener todos los ataques del enemigo, hasta el punto de obligarlo a probar mejor suerte con el desembarco. Al ver frustrada también esta fórmula de invasión, la IA empezó a maquinar un nuevo asalto con garantías. Primero, aprovechando la lejanía de la base, desencadenó un seísmo que defenestró la consistencia del perímetro de hormigón. Corregimos esta situación erigiendo un templo, y entonces la IA optó por soltar ¡una bomba atómica! Definitivamente nos hemos liberado de los ataques masivos como eje de una estrategia solvente del bando del ordenador. Parece que la industria del videojuego acaba de alumbrar un nuevo punto de referencia. ¿O no? Mandad vuestras opiniones.





STAR WARS. STARFIGHTER PC/LUCASARTS Tras su exitoso paso por PlayStation2, llega a los compatibles el juego de acción aérea en el que pilotaremos desde una perspectiva subjetiva las naves más conocidas de los Naboo para derrotar a los droides y aeronaves de la federación de comercio. La odisea empezará con el entrenamiento en los desfiladeros de Naboo para pasar a través de 14 cinematográficos escenarios por cielo y espacio que concluirán con la recreación del ataque a la nave de control de droides. Tom Byron, el director de productos de LucasArts ha asegurado que no será una simple conversión, sino que aprovechará las mayores posibilidades gráficas de los PCs más potentes para generar un entorno 3D con texturas muy complejas y efectos visuales que nada tendrán que envidiar a los del episodio I. Además, las misiones bonus y las partidas multijugador en colaboración, combate y capturar la bandera aseguran miles de horas de diversión cien por cien "Star Wars".



SYBERIA PC/MICROIDS Bajo tan sugerente título se esconde una aventura gráfica que promete destacar en su género por lo imaginativo de la historia, el desarrollo y los escenarios. La acción se desarrolla en el siglo XIX y la protagonista es Kate, una joven abogada que sueña con comprar una fábrica de autómatas y juguetes. Descubre que la propietaria ha muerto y decide buscar al heredero, que vive en Siberia. Este viaje la llevará a través de impresionantes localizaciones como un pueblecito de los Alpes, la Universidad de Barrockstadt-City (totalmente realizada en estilo "art-dèco"); la Ciudad de la Gloria (una población industrial llena de minas subterráneas y que incluso cuenta con un centro espacial) y Arabald (una fantasmagórica localidad marítima). Como puede verse en estas imágenes los escenarios prerrenderizados son un prodigio de infografía al más alto nivel, con efectos de iluminación muy bien conseguidos y reflejos fotográficos espectaculares, como se puede apreciar en las imágenes adjuntas.









TRANSWORLD SURF XBOX,PS2/ATARI, INFOGRAMES El surf también va a tener su representación en Xbox de la mano del sello Atari, que ha contado con la licencia de Transworld (consorcio multinacional que engloba programas de televisión, páginas webs y otros medios especializados en deportes minoritarios en todos los continentes) y la participación de Billabong (empresa líder en este disciplina) para dotar del mayor realismo a un juego que pasa de ser un arcade a convertirse en un complejo simulador. Lo más impresionante de las primeras imágenes es el magnífico aspecto de las olas, generadas en 3D con múltiples capas de texturas, antidentado y mapeado de ondulaciones. Los sombreados y efectos de iluminación, así como las partículas, emplean toda la potencia de Xbox para que nos entren ganas de ponernos el bañador ante el realismo del oleaje que nos rodea. Se ha recreado las playas más famosas, en las que tendrán lugar competiciones para un jugador o en multijugador en todas las categorías; estilo libre, competición profesional y el modo "el rey de las olas".







VIRTUA TENNIS PC/EMPIRE No vamos a ocultarlo; seguimos enganchados a «Virtua Tennis» en Dreamcast, e incluso sabemos de gente que se ha comprado la defenestrada consola de Sega simplemente para jugar a este apasionante juego, que no simulador, de tenis. Y siempre que jugamos nos hacemos la misma pregunta ¿por qué no podemos disfrutarlo en PC?, no parece que técnicamente sea imposible. Por fin una compañía como Empire nos da una respuesta afirmativa y ya tienen preparada la versión para compatibles, en la que además de pasar a una resolución de 1024x768 y de aprovechar las mayores prestaciones gráficas del PC, se ha mantenido la tremenda jugabilidad y adicción que ha convertido al original en el juego de tenis más famoso de la historia en cualquier plataforma. Con un completo soporte de pads, joysticks y teclado, estamos ansiosos de que llegue marzo, mes previsto para un lanzamiento que ya esperamos con nuestro pad bien limpio y reluciente.













JERUSALEM PC/CRYO **La ciudad santa es el escenario de esta nueva aventura de Cryo, que mantiene el estilo de «Louvre» o «Egipto 1156 A.D», basado en suntuosos escenarios prerrenderizados que exploraremos moviéndonos mediante transiciones a posiciones fijas (nodos) en los que podemos girar la vista en 360 grados. La historia nos llevará a 1552. Suleimán el Magnífico reina sobre el imperio más grande del Mundo. En Jerusalén, las tres religiones viven en paz. Es en este incomparable lugar, donde el personaje, Adrian Blake, tendrá que investigar para rescatar a la hija del gobernador. Como puede verse en estas imágenes, la calidad gráfica tanto del entorno como de las secuencias cinemáticas es extraordinaria, y la reconstrucción en 3D de la Ciudad Santa y sus escenarios ha estado supervisada por científicos expertos en el tema.**

GLOBAL OPS PC/BARKING DOG, CRAVE, EA GAMES **Parece que el realismo se adueña de los arcades de perspectiva subjetiva de EA Games, pues mientras estamos luchando cada día por sobrevivir en la guerra virtual de «Medal of Honor, Allied Assault», se anuncia la inminente llegada de «Global Ops», que nos recuerda a «Counter Strike» por la acción de comandos, pero que se basa en unidades de combate de élite del mundo real que se enfrentan a organizaciones terroristas igualmente reales. Es evidente que los escenarios también son verídicos, y gracias al uso de una versión modificada del engine LithTech 2.5, nos moveremos por un entorno repleto de elementos muy detallados y una amplia gama de colores perfectamente definidos. Los efectos visuales y la IA del enemigo estarán al máximo nivel del género, y el modo multijugador permitirá la conexión de hasta 24 jugadores que deberán cambiar la estrategia «Quake» por una táctica más acorde con el manual del soldado de campaña, pues las 30 armas que integran el arsenal disponible recrean fielmente a modelos reales y la balística será menos devastadora y precisa, a la par que más estimulante, de lo acostumbrado.**









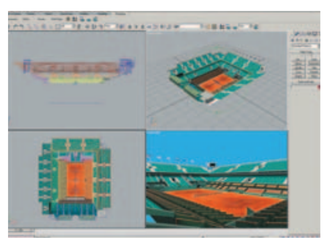
MOBILE FORCES PC/RAGE SOFTWARE **Los creadores de «Hostile Waters» y los trepidantes arcades «Expendable» e «Incoming» han recurrido al engine de «Unreal Tournament» y a la novísima tecnología «Unreal Warfare», también de Epic para crear un revolucionario arcade de perspectiva subjetiva. Según palabras de Billy Thomson, diseñador de niveles, la idea sobre la que se ha cimentado todo el programa ha sido la de ofrecer nuevos recursos de jugabilidad en el género. El más importante es la opción de pilotar vehículos y usarlos libremente, aunque mientras se conducen no será posible disparar para evitar que seamos prácticamente indestructibles. Con 12 escenarios diferentes que aúnan detallados escenarios interiores con entornos exteriores abiertos para que sea posible hacer de todo con los vehículos, tanto las partidas multijugador como el modo para un jugador prometen ser un torbellino de acción, la seña de identidad de los juegos de Rage Software.**

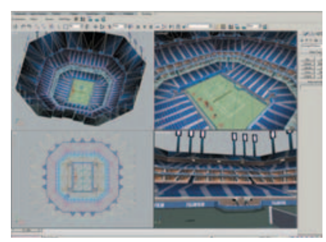












ROLAND GARROS 2002 PC, PS2, GBA / CARAPACE, WANADOO **No podía faltar a su cita anual la serie de simuladores de tenis más popular para compatibles. Como quiera que la versión anterior ya logró la perfección en la recreación de las pistas de tenis y los estadios, «Roland Garros 2002» se ha centrado en dotar de mayor realismo a los movimientos de los jugadores. Para ello se ha empleado, con jugadores profesionales como modelos, el "Motion Capture" más sofisticado, y a partir de los datos obtenidos se han creado más de 800 animaciones diferentes para desterrar definitivamente la sensación raquítica que ha caracterizado a los tenistas virtuales de esta serie de simuladores. Por otra parte, el sistema de control también se ha optimizado para que resulte más realista la ejecución de globos, dejadas y golpes liftados. Entre otros jugadores licenciados encontraremos al español Tommy Robredo.**





Mafia: The city of Lost Heaven

A través de la corta historia de los videojuegos, muchas han sido las adaptaciones de películas que han llegado hasta nuestros ordenadores, la mayoría con más pena que gloria. Aquella época en la que cada éxito de la pantalla grande tenía su repercusión en forma de videojuego ya pasó definitivamente, pero todavía nos topamos de vez en cuando con algún programa que se acerca sospechosamente a la temática de una película de éxito. Este podría ser el caso de «Mafia», un juego de acción con pequeñas dosis de aventura que se inspira intencionadamente en el universo de "El Padrino" y que además rebosa calidad por los cuatro costados.

Conviértete en todo un Padrino

Nos da la impresión de que no sólo estamos adentrándonos en una nueva época dorada del videojuego, sino que esta peculiar industria se parece cada vez más a la cinematográfica, dando cabida a mayores y mejores grupos de desarrollo dedicados a hacernos pasar un buen rato frente a la pantalla.

Y esto no sólo lo decimos por la cantidad y calidad de los títulos que han inundado el mercado en los últimos meses, sino por títulos venideros como «Mafia», ya que sus desarrolladores parecen haber entendido perfectamente lo que se debe esperar de un título que pretende trasladarnos a los años más duros del crimen organizado: desde las primeras partidas de juego intuimos un ambiente especial que a más de uno le resultará familiar. Pero vayamos directamente a contar lo que hemos podido juzgar de esta preview temprana de «Mafia».

¿CONDUCES O DISPARAS?

«Mafia: The City of the Lost Heaven» entraría en la definición de arcade de acción con pequeños toques de aventura, pero eso sería academizar demasiado su verdadera esencia. En realidad «Mafia» propone dos tipos de juego totalmente distintos (conducción-arcade y acción-aventura) dentro del mismo, que a su vez mezclan en los momentos clave que requiere la historia. El argumento del juego y la ambientación nos introducen en la piel de un joven y ambicioso taxista, en plenos años 30 del siglo pasado.

Pero tranquilos, que el juego no tratará de hacernos levantar la bandera del taxímetro una y otra vez, sino todo lo contrario; por una de esas casualidades de la vida tendremos que demostrar nuestra pericia al volante, llevando a unos misteriosos mafiosos hasta un área concreta de la ciudad.

Para complacer a tan peligrosa clientela tendremos que valernos de todas las tretas automovilísticas posibles, así como violar cualquier regla cívica imaginable. De esa forma llamaremos favorablemente la atención del mismísimo Don Salieri, padrino de una de las más poderosas familias italianas de la ciudad, comenzando así nuestra cruzada personal por encontrar un hueco en la familia y ganarnos la confianza del Don, en una espectacular escalada por el control de la mafia. De taxista a chófer, de chófer a matón… y de matón hasta donde nuestra voluntad de poder nos lleve, a lo largo de más de veinte largas y apasionantes misiones.



VUELTA A LOS AÑOS 30

Lo primero que llama la atención en «Mafia» es la enormidad y complejidad del mapeado en el que se desarrolla la acción. Ya sea a pie o a lomos de un flamante coche de época, nos moveremos por una preciosa ciudad ficticia de más de 12 millas cuadradas reales, inspirada de forma evidente en las Chicago y Nueva York de los años 30. Pero decir eso sería quedarnos cortos, ya que el juego transmite una sensación impresionante de "microuniverso" vivo en el que todo funciona solo, ajeno a nuestro propio personaje, cotidiano, como en la vida real. Eso significa que el tráfico, los peatones, los coches, los edificios, las localizaciones no sólo son totalmente realistas, sino que nos harán pensar que hemos vuelto atrás en el tiempo y estamos caminando por la Chicago de hace 70 años. Es más, en la misiones de conducción observaremos como los coches, tranvías y transeúntes respetan religiosamente las marcas viales, semáforos e indicaciones escritas, cosa que a no ser que queramos meternos en líos con la policía deberemos hacer nosotros también. Saltarse un semáforo en rojo, atro-

El componente estratégico cobra una relevancia inusitada, por lo que si actuamos sin pensar podremos acabar muy mal parados en nuestra aventura



Nadie dijo que llegar a ser un capo mafioso fuese una tarea fácil. Más bien al contrario, nos toparemos con toda clase de peligrosos tipejos que tratarán de amargarnos la vida con todas sus fuerzas.



¿Quién dice que un Ford es caro? Si aprendemos a forzar las cerraduras, cualquier coche será nuestro.



Recorrer una ciudad virtual nunca había sido algo tan realista. Las localizaciones son impresionantes.



La representación de los vehículos se está llevando a cabo con una fidelidad sencillamente genial.



Si hay algo que llama la atención eso es, sin duda, el asombroso número de detalles de los decorados.



La interacción con otros personajes será uno de los puntos fuertes de este título.

Lo primero que llama la atención en «Mafia» es la enormidad del mapeado en el que se desarrolla la acción, algo que multiplica las posibilidades del juego

pellar a un peatón o realizar una conducción temeraria puede dar lugar a una persecución al más puro estilo "Bullit" por las calles de San Francisco. Del mismo modo, cuando seamos un peatón más nos arriesgaremos a ser atropellados si irrumpimos en medio de la calzada sin previo aviso.



UNA CURIOSA MEZCLA

En los primeros momentos de contacto con el juego puede dar la impresión de que estamos ante otro título de conducción a lo «Grand Theft Auto», pero a pesar de la magnífica física aplicada a vehículos y objetos y a la magnífica sensación de control sobre nuestro vehículo (que en ciertos momentos recuerda a "Carmageddon" por la perspectiva), enseguida nos daremos cuenta de que el juego también tiene un componente de aventura a pie, tanto o más importante como el que se desarrolla sobre cuatro ruedas. Una vez hayamos superado las primeras fases, acabaremos en una situación realmente embarazosa al más puro estilo "Uno de los Nuestros"; después de salir de un vehículo, dos matones intentarán acabar despiadadamente con nuestra vida a base de palos y disparos. Si logramos escapar de ellos, llegaremos hasta el club privado de la familia Salieri, donde comenzaremos nuestra andadura como matones de la mafia. A lo largo del juego recorreremos localizaciones que ambientan con todo lujo de detalles el barrio chino, el barrio italiano, el puerto, la zona de los suburbios y un largo etcétera de localizaciones de lo más cinematográficas (puente levadizo incluido).

LA ENVIDIA DE COPPOLA

Si Francis Ford Coppola hubiese pedido una adaptación fiel de su trilogía al videojuego, con total seguridad esa habría sido «Mafia»; persecuciones policiales, traiciones familiares, guerras de bandos, estrategias comerciales y un largo etcétera de componentes tópicos del universo del cine noir convierten sin duda a «Mafia» en un título a seguir muy de cerca para cuando su lanzamiento en España sea encuentre más cercano en el tiempo.

Aunque la versión que hemos podido analizar es demasiado temprana y dispone de ciertos fallos que hacían injugable alguna de las misiones, es evidente que este título destila calidad en todos sus aspectos, y nos ha causado una impresión muy positiva. Eso sí, la dificultad, desde los primeros niveles resulta verdaderamente endiablada, por lo que esperamos que este sea un aspecto a corregir de cara a la versión definitiva, o muchos nos tememos que la mayoría de los jugadores acabarán machacando el teclado a porrazos.

J.M.

Beso su mano, Padrino

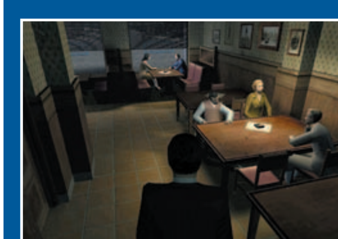
«Mafia» toma elementos ambientales de títulos tan míticos como "Los Intocables de Elliot Ness", "L.A. Confidencial" o "El Padrino" para crear una atmósfera que sería imposible de representar si no se hubiesen tenido en cuenta aspectos tales como los trajes de época que llevan los matones, las más de 60 representaciones EXACTAS de modelos automovilísticos de época (Ford, Chevrolet), las armas que utiliza la mafia (puños americanos, Tommy Guns, Bates de Béisbol) o cualquier otro elemento presente en multitud de referencias a aquella rica y violenta época de la América profunda. Echadles un vistazo detenidamente, porque de lo que aquí os adelantamos dan buena fe las imágenes que acompañan a este avance.



El caballo de San Fernando

Por la perspectiva y la forma de movernos, las misiones que se desarrollan a pie pueden parecer muy similares a las de «Max Payne», por ejemplo, pero nada más alejado de la realidad.

En «Mafia» el componente estratégico cobra una relevancia inusitada e imprevista, y si no estamos atentos a la hora de tomar decisiones al vuelo, podremos acabar muy mal parados en nuestra aventura. Ello es debido a que la amplitud de los escenarios y la libertad de movimientos que se nos concede en determinados momentos amplía demasiado las posibilidades de acción, lo que nos obligará a "darle al coco" para buscar las situaciones más favorables. Lo cual no quiere decir que no haya misiones de "barrido" en las que, ametralladora Thomson en mano, tengamos que enseñar al enemigo de qué pasta están hechos todos y cada uno de los miembros de la familia Salieri… Todo en su justa medida.





Salt Lake City 2002

Los grandes eventos deportivos casi nunca consiguen librarse de sus juegos oficiales correspondientes. Para no desmentir este dicho, aquí tenemos «Salt Lake City 2002», dedicado a los inminentes juegos olímpicos de invierno que se celebrarán en la capital de Utah, en los EE.UU. Para saber más sobre este juego hemos hablado con su equipo de producción, capitaneado por Pat Cowan y esto es lo que nos han contado.

Deportes de invierno

Los títulos basados en los juegos olímpicos son tan viejos como la propia industria. Algunos seguro que se acuerdan de aquella máquina sobre las olimpiadas en la que esforzados señores con bigote, corrían, saltaban y lanzaban la jabalina (entre otras cosas) mientras el jugador aporreaba los botones para conseguir más velocidad. Desde entonces ha llovido mucho y hoy en día disfrutamos de programas como «Sidney 2000» o «PC Atletismo 2000». Ambos estaban dedicados a los juegos olímpicos de verano que se celebraron en Sydney hace no demasiado tiempo. «Salt Lake City 2002» estará consagrado a las inminentes olimpiadas de invierno que se disputarán en Utah.

SEIS PRUEBAS DISTINTAS

«Salt Lake City 2002» ofrecerá seis modalidades de entre todas las que se disputan en los juegos de invierno: Esquí alpino, descenso, hombres; esquí alpino, eslalon, mujeres; esquí artístico, saltos, mujeres; salto con esquís, 120 metros, individual, hombres; bobsleigh a dos, hombres; y surf sobre nieve, slalon paralelo gigante, hombres. Estas seis pruebas incluidas en el título prometen asegurar cierta variedad, ya que cada una de ellas exigirá diferentes habilidades del usuario. Además podremos combinarlas con los modos de juego, que serán cuatro: Olímpico, Torneo, clásico y estilo libre; y con los cinco niveles de dificultad.

"Los modos de juego" nos comenta Cowan "ofrecen una buena oportunidad de sentir todo el espíritu de la competición. Por un lado podemos vivir la competición oficial con el modo olímpico; con el torneo tendremos que eliminar a otros competidores, mejorando sus tiempos o puntuaciones; el modo clásico nos permitirá disfrutar de tres "vidas" y avanzar superando determinados objetivos (cada vez que fallemos perderemos una de las "vidas"); la modalidad de juego libre nos permitirá entrenarnos en cualquiera de las pruebas, decidiendo el momento del día y las condiciones climatológicas".

UN PARAISO INVERNAL

Salt Lake City, la capital de Utah y hogar del conocido equipo de baloncesto (Utah Jazz), se encuentra cerca de las montañas rocosas y es, tal y como nos comentó Graham Bell (exatleta profesional que asesora al equipo de desarrollo del juego) "un hermoso lugar, lleno de increíbles paisajes que han sido reflejados en el juego"; además, "la nieve de Salt Lake es probablemente la mejor del mundo para practicar deportes de invierno".

Para reflejar esto, el equipo de desarrollo ha tenido "especial cuidado en el apartado gráfico" llegando al punto de viajar hasta allí y tomar fotos con una cámara digital. "Hicimos cientos de fotos" nos explicó Cowan "y se las mandamos a los diseñadores del equipo para que tuvieran la mayor cantidad posible de material con el que recrear el paisaje".

REALISMO

Otro de los aspectos en el que se ha puesto especial atención es en el realismo de las pruebas. En la carrera de bobsleigh, conseguir el



El salto es una de las pruebas más impresionantes de todas las que se incluyen en el juego.



En el eslalon será fundamental atravesar todas las banderas del recorrido para no sufrir penalizaciones.

Todos los movimientos de los atletas se han realizado con tecnología de captura de movimientos reales, lo que aumentará sensiblemente el realismo del juego



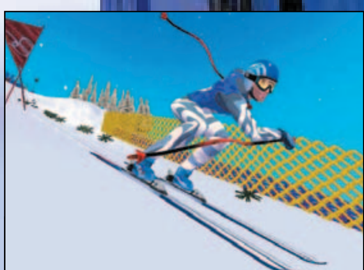
Todos los movimientos de los esquiadores han sido realizados con motion capture.



Como se aprecia, la reproducción de los detalles en el atuendo y demás es impecable.



El Comité Olímpico Internacional está asesorando al equipo de desarrollo en todo el proceso.



Se puede practicar cada una de las seis pruebas que se incluirán en el juego en el modo Estilo Libre.



El juego incluirá a dieciséis países para elegir. En la imagen, un competidor norteamericano.



El juego ofrecerá la posibilidad de disputar partidas con otros jugadores humanos, aunque no en Internet.

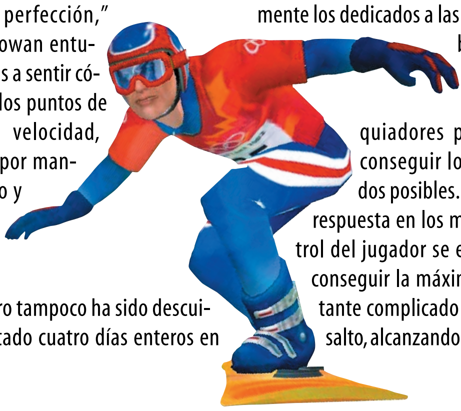
Un paseo en Bobsleigh

La prueba de bobsleigh será probablemente la primera que llame nuestra atención. Ofrece una sensación de velocidad impresionante y además requiere de toda nuestra habilidad para conseguir los mejores tiempos, ya que cada vez que nuestro vehículo impacte contra las paredes laterales ralentizaremos su marcha. Es muy importante también el empujón inicial (no en vano, los que practican esta modalidad suelen ser antiguos corredores de atletismo, capaces de darle la mayor potencia al vehículo en el inicio). Por último, hay que contar con la fuerza de la gravedad, a la hora de situarnos en el asiento. En fin, una prueba que requerirá de toda nuestra pericia.

Ofrecerá seis pruebas distintas, entre las que se encuentran el salto con esquís masculino, el bosleigh a dos y el eslalon de esquí alpino femenino

equilibrio será tan importante como anticiparse a las distintas situaciones con las que nos enfrentaremos en el recorrido. Cuanto más estable y centrado se mantenga el vehículo, mejor tiempo se conseguirá. Y así con todas las pruebas. En el eslalon, por ejemplo, quedarás eliminado si no pasas por una de los puntos marcados.

"En el nivel más alto de dificultad toda la reproducción de la física y la dinámica de las pruebas raya la perfección," nos explicó un Cowan entusiasmado, "y llegas a sentir cómo vas pasando los puntos de control a toda velocidad, mientras luchas por mantener el equilibrio y por asegurar la trayectoria del siguiente".



El apartado sonoro tampoco ha sido descuidado. "Hemos estado cuatro días enteros en los estudios de grabación" dice Cowan "para conseguir los mejores efectos posibles". Así se está trabajando en lograr los mejores resultados, tanto en aspectos como el sonido de los esquís al deslizarse por la nieve, como en los distintos avisos sonoros para que durante la carrera se tenga información clara sobre la situación exacta de tu tiempo con respecto a la clasificación general.

Los movimientos de los modelos, especialmente los dedicados a las pruebas de salto libre, se han realizado con motion capture, sobre esquiadores profesionales para conseguir los mejores resultados posibles. De igual manera, la respuesta en los movimientos al control del jugador se está cuidando para conseguir la máxima velocidad. "Bastante complicado resulta ejecutar un salto, alcanzando la velocidad conveniente, dando el impulso en el momento justo, y ejecutando las piruetas con mucho cuidado de no perder el equilibrio y caer mal, como para encima incrementar la dificultad con problemas en la respuesta del control" nos comentaba bromeando Cowan.

Básicamente, lo que ofrece el sistema de captura de movimientos (motion capture) con respecto a la animación manual es una variedad mayor en los movimientos. "Con motion capture" nos explicó Cowan "puedes pedir al modelo que realice infinidad de series de movimientos que enriquecen enormemente el desarrollo del juego.

Además para «Salt Lake 2002» hemos utilizado modelos que han sido esquiadores profesionales, lo que siempre garantiza mucho más realismo que intentar recrear los movimientos en un estudio de animación.

Por último, el COI (Comité Olímpico Internacional) está asesorando concienzudamente al equipo de desarrollo en todo lo relacionado con los deportes de invierno: ropa, logos, equipo... incluso en las vallas de publicidad.

La meticulosa recreación de todos los elementos que rodean al acontecimiento está siendo de tal magnitud, que podemos adelantar que asombrará a los jugadores más aficionados a los deportes de invierno por su realismo.

MULTIJUGADOR LIMITADO

Aunque de momento no está prevista la inclusión del multijugador a través de internet, «Salt Lake 2002» sí que ofrecerá la posibilidad de disputar partidas de hasta cuatro jugadores, en turnos consecutivos (en la mayoría de las pruebas), y de dos jugadores simultáneamente en pantalla partida. Quizá esta sea una limitación grave, aunque los productos con licencia oficial suelen dar este tipo de disgustos a los aficionados. Por otro lado, aunque podremos escoger el perfil automático de esquiadores predefinidos de cualquiera de los dieciséis países incluidos en el juego, también será posible crear perfiles propios.

UN JUEGO ORIGINAL

La verdad es que no existe una gran tradición de juegos dedicados a deportes de invierno para PC. Quizá este «Salt Lake City 2002» sea capaz de llenar el hueco. Por lo menos, el entusiasmo de su equipo de desarrollo ya lo ha hecho. Veremos si el juego está a la altura.

D.D.F.

Army Men: RTS

«Army Men: RTS» será un juego de estrategia en tiempo real, aunque en esta ocasión, en lugar de orcos o marines del espacio o infantería convencional, dirigiremos ejércitos de soldaditos de plástico, que librarán terribles batallas en... jardines, cocinas, salones y otros escenarios igualmente residenciales. No, no nos hemos vuelto locos.



Cambio de Aires

Para todo aquel que no lo sepa, los Army Men a los que hace referencia el título del juego son aquellos soldaditos de plástico verde con los que los niños juegan e inventan batallas; muñecos baratos e imperfectos que quien más quien menos ha utilizado alguna vez durante su infancia. Los responsables de 3DO decidieron hace unos años que juguetes tan ilustres bien merecían un juego de ordenador que los rescatara del olvido. Así surgió esta franquicia, una de las más extensas (con cerca de 20 títulos, programados para diversas plataformas) y populares de cuantas publica esta compañía. Generalmente, todos los juegos con el sello «Army Men» han sido arcades sin complicaciones o todo lo más con ínfimas dosis de elementos de la estrategia.
Según parece, esta tendencia se romperá con el lanzamiento de «Army Men: RTS», un juego de estrategia en tiempo real protagonizado por estos populares soldados de juguete.
El proyecto «Army Men: RTS» está siendo desarrollado para 3DO por una docena de personas empleadas en la oficina australiana de Pandemic Studios, una productora de videojuegos responsable de títulos como «Dark Reign 2» o «Battlezone II». Después de una veintena de juegos ambientados en el universo «Army Men», ambas compañías tenían claro que la franquicia necesitaba un cambio de aires para mantenerse tan rentable como siempre. No obstante, los cambios no debían ser tan radicales como para desencantar a los fans asiduos a la serie. El género de la estrategia en tiempo real parecía la opción más razonable para renovar el concepto de juego sin por ello desvirtuar el espíritu «Army Men».

ARGUMENTO CINEMATOGRÁFICO

El argumento de «Army Men: RTS» tendrá una clara inspiración cinematográfica, y podría ser definido como un cruce entre "Apocalipse Now" y "Pequeños Guerreros". Uno de los soldados más destacados de la armada verde -el ejército de los buenos- ha resultado herido en la cabeza y como consecuencia del impacto ha perdido la chaveta, convirtiéndose en líder del ejército marrón -los malos- al estilo del coronel Kurtz (Marlon Brando) en "Apocalipse Now". Nuestra misión será la de infiltrarnos en territorio enemigo -o lo que es lo mismo, en el jardín de la casa colindante-, superar y destruir sus líneas defensivas y finiquitar al enloquecido disidente, que utiliza un tren de juguete como centro de operaciones. Una misión tan arriesgada sólo puede ser confiada a un hombre de confianza, así que el sargento Sarge estará de nuevo al mando del ejército verdoso.



Cuando una unidad es destruida, se funde en una mancha de plástico que podremos reciclar.



Este es nuestro cuartel general. Si el enemigo llega a destruirlo, se acabó la partida.

Los escenarios serán gigantescas reproducciones de las habitaciones de cualquier casa normal: baños, cocinas, jardines, salones, garages, dormitorios...

PLÁSTICO ANTE TODO

Como todo buen juego de estrategia que se precie, «Army Men: RTS» obligará a los jugadores a diseñar estrategias bélicas, que implican la recolección y procesado de materias primas, la construcción de vehículos y guerreros, y la gestión simultánea de un gran número de unidades de combate. Las fuentes principales de suministro son dos, plástico y electricidad. La importancia de ambas es vital, pero el plás-



Las barricadas resultan muy útiles para proteger nuestras instalaciones del ataque de los enemigos.



Como en todo buen juego de estrategia que se precie, en «Army Men: RTS» el jugador manejará a muchos tipos de unidades. El salto a un entorno 3D permite verlas con una mayor grado de detalle y de forma más espectacular.



Ya estamos más cerca de nuestro objetivo en esta misión. El disidente está en la estación de tren.



Estos camiones son capaces de recolectar plástico para después llevarlo a nuestra planta de reciclaje.



La planta de reciclaje de plástico (en la imagen) es uno de los edificios más importantes.



Según nos vayamos acercando al soldado disidente, la resistencia se irá haciendo más dura.



El uso de un engine 3D permite al jugador decidir en tiempo real la perspectiva de cámara.



Los distintos juguetes diseminados por los mapas resultarán más útiles de lo que pueda parecer.



Cada unidad dispone de distintas armas, que son más o menos efectivas contra cada enemigo.

tico resulta aún más imprescindible, teniendo en cuenta que es el material con que están fabricadas todas nuestras unidades. Afortunadamente, el plástico es reciclable e infinito, y se puede extraer fácilmente de los juguetes que encontraremos diseminados por los escenarios. Mucho más complicado resulta obtener recargas de electricidad, ya que sólo podremos extraer esta energía de las escasas pilas que encontremos en algunos decorados.

Se trata de un título de estrategia en tiempo real, aunque ambientado en el delirante universo de toda la saga: los soldaditos verdes de juguete

UNIDADES A LA CARTA

En lo referente a las unidades de combate disponibles, «Army Men: RTS» no tendrá nada que envidiar a otros juegos de estrategia. Cada unidad de combate tendrá sus propias características de ataque y defensa, y actuará de distinta forma contra el enemigo. Todas ellas tendrán unos determinados puntos de golpe, distinta velocidad de movimiento y un rango de visión más o menos amplio, que les permite avistar enemigos con mayor o menor rapidez. Esto supone que tendremos que tener muy en cuenta las características de nuestros hombres a la hora de enfrentarnos al enemigo ya que, por ejemplo, los lanzadores de granadas funcionan bien a media distancia, pero quedan desvalidos cuando el enemigo se les acerca demasiado. Entre los guerreros disponibles encontraremos soldados rasos, artificieros, granaderos, francotiradores, unidades de lanzallamas, equipos de demolición e incluso héroes (como el propio Sarge). También podremos disponer de todo tipo de vehículos como helicópteros, camiones acorazados, tanques y barcos.

INTERFAZ INTUITIVO

Uno de los elementos más importantes de un juego es el interfaz. Fundamentalmente se trata de que mientras estás concentrado en otras cosas, el interfaz te permita ejecutar rápidamente cualquier acción de forma paralela. En el desarrollo «Army Men: RTS», se está realizando un esfuerzo considerable para liberar la pantalla de información innecesaria.
También se está trabajando especialmente en el sistema de control con el pad para la versión de Playstation 2, de tal forma que usando los ocho botones y las flechas direccionales todo sea absolutamente intuitivo. Con respecto al multijugador, la versión PC (la única que lo implementará) soportará un máximo de ocho jugadores, para evitar una excesiva ralentización del juego.

VARIEDAD DE MISIONES

«Army Men: RTS» incluirá distintos modos de juego adaptados a las necesidades de cada usuario. Así, encontraremos una modalidad tutorial (con tres misiones, diseñadas para jugadores inexpertos que nunca se hayan enfrentado con un juego de estrategia en tiempo real), una modalidad multijugador con 8 escenarios, un modo campaña con 15 misiones diferentes y una selección de 8 grandes batallas, que deberán ser activadas ganando medallas en el modo campaña.
En las misiones tutoriales podremos dedicarnos a experimentar con la cámara, con el mando de las tropas y con las rutinas de construcción. La cámara permite cierta movilidad aunque no será libre cien por cien, según el equipo de desarrollo, para evitar la confusión. Los escenarios de juego serán bien variados, incluyendo un cuarto de estar, un baño, un dormitorio, una cocina, o un jardín, entre otros... Los soldaditos, que son juguetes más bien pequeños, ven todos los objetos de una casa como gigantescos accidentes geográficos, lo que le da un punto de originalidad al proyecto. En el jardín, por ejemplo, nos parecerá que andamos metidos en una peligrosa jungla, llena de peligros.
Los objetivos de las misiones a serán muy variados y tendremos, por ejemplo, que destruir todas las fuerzas Tan, conquistar terrenos específicos, luchar contra insectos, proteger objetos o capturar construcciones. Para ello contaremos con la inestimable ayuda de los distintos héroes, que irán apareciendo a lo largo de la campaña.
No será un juego realista, precisamente, ni tan siquiera épico-fantástico a lo «Warcraft», pero la posibilidad de vivir toda la emoción de la estrategia en tiempo real, dirigiendo soldados de juguete, nos parece lo suficientemente atractiva como para esperar con cierta expectación el lanzamiento de este título.

D.D.F./I.C.C.

Zax, The Alien Hunter



De la fructífera relación entre Jowood y Reflexive Entertainment nos llega esta nueva producción, que podría definirse como una curiosa combinación entre la tecnología de «Diablo» y la acción frenética de «Quake», todo aderezado con un héroe de los que acaban teniendo un club de fans y una ambientación futurista y atractiva.

Llega un nuevo héroe

Antes de empezar, conviene advertir que «Zax: The Alien Hunter» será un juego de tiros muy en la línea (al menos en espíritu) de «Quake» o «Unreal», pero con el muy significativo matiz de que la perspectiva y los gráficos escogidos para plantear la acción no serán las clásicas 3D con vista primera persona, sino 2D isométricas. Pero que nadie se equivoque: los furiosos tiroteos de «Zax: The Alien Hunter» revelan a las claras el género al que pertenece este juego: acción pura y dura, en la que ni siquiera faltará una modalidad de competición multijugador por Internet con sistema de búsqueda de partidas mediante conexión a GameSpy.

UN SISTEMA DE CONTROL INGENIOSO

Viendo las pantallas que ilustran estas páginas, sería fácil que un usuario pensase algo así como "Ah, vale, esto va a ser una especie de «Diablo» con armas futuristas. Pinchas con el ratón en el suelo para mover al personaje y en los enemigos para dispararles". Pero no, el sistema de control de «Zax, The Alien Hunter» será un poco más elaborado que eso, ya que utilizará el teclado para gobernar los desplazamientos y el ratón para escoger la dirección hacia el que se efectúan los disparos. Así, será posible moverse en una dirección a la vez que se dispara en otra, lo cual implica que las tácticas evasivas tradicionales de los juegos de acción estarán a la orden del día. No es difícil suponer que un sistema de movimiento y disparo tan flexible como éste permitirá que las partidas multijugador sean muy competitivas, porque el noble arte de correr en círculos alrededor de un oponente mientras se le infla a disparos ya está muy desarrollado entre los jugadores de acción, con la ventaja de que todos aquellos parias que nunca llegaron a acostumbrarse a la perspectiva 3D podrán por fin unirse a la fiesta.

AVENTURA CON MUCHOS DISPAROS

Pero volvamos al modo individual del juego, que es al fin y al cabo la modalidad principal. Zax, el protagonista, es una especie de Duke Nukem alienígena que, en la mejor tradición de Freddy Hardest, se ve obligado a realizar un aterrizaje de emergencia en un planeta extraño (se ha estrellado, vaya, para entendernos). El planeta en cuestión está habitado por una pacífica raza humanoide de organización tribal que sufre el yugo de una diabólica súpercomputadora, la cual se vale de sicarios robóticos para imponer su brutal voluntad. La ecuación de "pueblo oprimido + héroe caído de las estrellas" no es muy difícil de resolver... Bueno, el caso es que Zax se embarca en la misión de liberar a los pobres primitivos de sus amos cibernéticos, y para ello tendrá que acometer una serie de misiones que implicarán exploración, resolución de puzzles y muchos, muchísmos tiroteos.

Para cumplir con todas estas premisas cuenta con un escudo energético personal que le protege del fuego enemigo y una variada gama de armas y artefactos especiales con los



Los rayos no sólo se redirigirán para poder despejar el paso, también servirán para abrir puertas.



El escudo energético protegerá a Zax del daño. Una vez agotado, los disparos afectarán a su salud.

Queda por ver si la prometedora modalidad multijugador cuajará entre la comunidad online o si quedará limitada a las redes locales



Cada enemigo tendrá su patrón o arma de ataque característico. Este robot amarillo emitirá una especie de gas verdoso letal, que puede resultar muy peligroso si no se afronta al enemigo con decisión.



Al completar la misión se ofrece un resumen de la actuación del jugador en la misma.



Los interruptores y palancas de los templos harán descender las columnas que bloquean el paso.



El "log" nos mantendrá informados de los objetivos de la misión que nos quedan por cumplir.

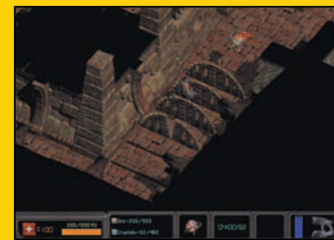


Al morir, los enemigos dejan bolas de luz. Las azules recargarán las armas energéticas.



Los efectos de explosiones y armas serán una de las facetas más espectaculares del juego.

¡Ojo con las trampas!



Por si los puzzles y los enemigos fuesen poca preocupación, Zax también se encontrará en su camino con peligrosas trampas. A menudo estas trampas serán fáciles de detectar: tal vez por el cadáver de un animal revelará su posición, o simplemente saltarán con antelación y el jugador sólo tendrá que preocuparse de esquivarlas a tiempo. En cualquier caso, estas trampas sserán especialmente letales, ya que no les afectará el escudo protector y dañarán directamente a la salud de Zax. Un buen detalle de realismo será que las trampas también afectarán a los enemigos, así que una cueva habitada por jabalíes gigantes no podrá, por lógica, tener ninguna trampa. Zax también podrá tender trampas a sus enemigos, ya sea mediante minas de proximidad y torretas desplegables, o simplemente disparando a un bidón explosivo cuando sus enemigos pasen cerca de él.





«Zax, The Alien Hunter» pretenderá demostrar que los gráficos en dos dimensiones siguen siendo válidos para hacer un buen juego de acción trepidante

que reducir a chatarra a cuanto robot se le ponga de por medio, sea del tamaño que sea. Baterías de energía, lanzagranadas, proyectores de plasma, torretas desplegables, minas de proximidad, botiquines de curación… toda ayuda es poca para hacer frente a las hordas mecánicas que se teletransportan incesantemente al campo de batalla mediante generadores estilo «Gauntlet».

A medida que se adquieren armas más poderosas, aparecen también robots de combate más resistentes y exóticos, y los primeros modelos, ya obsoletos, intentan hacer frente a la cada vez más impresionante potencia de fuego de nuestro Zax, mediante la, ya clásica, superioridad numérica.

El resultado: una orgía de destrucción total en la que no queda títere con cabeza. La fauna local también tratará de interponerse en el camino de nuestro héroe, pero lo que no ha conseguido un ejército de androides asesinos, difícilmente lo van a conseguir una camada de jabalíes gigantes, por muy cabreados que estén y por muy largos y afilados que tengan los cuernos.

NO SÓLO DE PEGAR TIROS VIVE EL HOMBRE

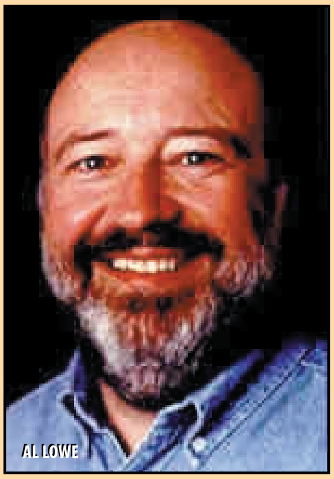
Antes hemos mencionado que las misiones tendrían puzzles y exploración además de tiroteos, así que conviene aclarar en qué va a consistir esto. «Zax The Alien Hunter» será un juego que transcurrirá linealmente: un diario tendrá perfectamente informado al jugador de los objetivos que tiene que cumplir a continuación para que la historia siga adelante, así que no hay porqué temer al despiste. También se contará con el auto-mapa de rigor, desplegado opcionalmente en una esquina de la pantalla, que incluso señalará la salida por la que hay que ir a continuación cuando la situación no lo deje del todo claro. Por último, la computadora de la nave (a la que Zax llama afectuosamente "Babe") proporcionará consejos y ofrecerá explicaciones para ayudar a desarrollar la trama. En fin, que no va a ser un juego complicado en absoluto y tendrá a la acción como verdadera protagonista. Ahora bien, eso no significa que no existirán situaciones puntuales en las que no habrá que pararse un poco a pensar cómo resolver un mapeado, porque habrá numerosos interruptores para abrir y cerrar puertas, ya sea con el objeto de liberar a un prisionero o de conseguir una llave que dé acceso a la siguiente zona. Son el tipo de cosas que impedirán que la acción degenere en una matanza continua, intercalando momentos de calma para dar un respiro al jugador. Uno de los puzzles más recurrentes es el de los "rayos místicos", una especie de barrera energética que el jugador tendrá que desviar de su camino mediante la colocación de bastones reflectantes y/o la activación de palancas. Este tipo de puzzles se irán haciendo más complejos a medida que avance el juego, pero es de esperar que no llegarán nunca a tanto como para fundirle los sesos a nadie.

QUÉ SE PUEDE ESPERAR

La acogida que darán los usuarios a «Zax, The Alien Hunter» es difícil de predecir. Obviamente, no puede competir frente a frente con monstruos de la talla del reciente «Return to Castle Wolfenstein», o el inminente «Medal of Honor: Allied Assault», que son probablemente los dos primeros títulos en los que el aficionado al género de acción va a pensar a la hora de ampliar su juegoteca. Es verdad que la factura técnica de «Zax» no va a ser todo lo espectacular a la que estamos acostumbrados, pero «Diablo 2» ha demostrado que con una perspectiva isométrica se pueden hacer auténticas maravillas. Y después de todo, si un juego es divertido, todo lo demás debería ser accesorio, ¿no?

G.P.H.

Biografías: Al Lowe



AL LOWE

Este mes vamos a continuar con las biografías de programadores famosos, que inauguramos hace tiempo con Ron Gilbert.
En esta ocasión, el elegido ha sido Al Lowe, durante muchos años, "el diseñador de juegos más antiguo del negocio", como a él le gustaba llamarse. En efecto, hasta su retirada en 1998, Al Lowe era el programador más longevo, pues llevaba creando juegos desde 1982. Tras 15 años como profesor de música, fue fichado por Sierra On Line para desarrollar juegos para niños. Sus primeros títulos fueron aventuras de Disney: «Mickey's Space Adventure», «Donald Duck's Playground» y la exitosa «The Black Cauldron» (1984). También participó como programador en casi todos los juegos de Sierra de la década de los ochenta, como «King's Quest IV» y «Police Quest». El peculiar sentido del humor de Al le llevó crear la primera aventura humorística para adultos, «Leisure Suit Larry» (1987). Su éxito fue rotundo: la leyenda le ha convertido en el juego más pirateado de los ochenta –Sierra vendió más guías de pistas que juegos–, y en el segundo juego que más despidos ha causado, después de «Tetris»: desde embajadas hasta empresas de venta de coches.
El éxito de la serie se alargó hasta el séptimo capítulo, publicado en 1997. En pleno desarrollo de «Leisure Larry VIII», que iba a convertirse en la primera aventura en 3D, y tras 16 años de trabajo en Sierra, Al Lowe fue invitado a abandonar su despacho, sin más explicaciones. Desde entonces, se dedica a tocar el saxofón en varios clubs de jazz de Seattle, y a jugar al golf.
Otras aventuras que engrosan la biografía de Al Lowe son «Freddy Pharkas» y «Torin's Passage». Como compositor ha creado las bandas sonoras de «King's Quest II», «Space's Quest II» y la saga de «Leisure Larry», entre otras de menor importancia.



ALFRED HITCHCOCK: FINAL CUT



ALFRED HITCHCOCK: FINAL CUT

Año Nuevo, ¿Vida Nueva?

Como ocurre siempre durante las primeras semanas del mes de enero, tanto los programadores como los jugadores de aventuras revisamos lo que ha sido y lo que será, para tratar de vaticinar lo que nos espera durante el recién estrenado año 2002. A esta esotérica tarea va dedicada nuestra reunión mensual.

2001 ha sido, sin duda, un año de luces y sombras. Los lanzamientos han sido relativamente abundantes aunque, salvo joyas del calibre de «Runaway» o «Myst III», o meritorios intentos como «Atlantis III» o «Alfred Hitchcock», la mayoría de ellos se han hundido en el fango de la mediocridad. Además, hemos sufrido el doloroso cierre de compañías y webs aventureras, como Dinamic o «El Paraíso de la Aventura». Son momentos difíciles para el género, pero numerosos indicios apuntan a que, cual ave fénix renacido, las aventuras gráficas aún tendrán mucho que decir durante el recién estrenado 2002. Las dificultades son, para qué negarlo, numerosas. Las aventuras se enfrentan a una paradoja que no se da en ningún otro género: gozan de un buen nivel de ventas y popularidad en Europa, pero son marginadas en USA y Japón, las cunas de los videojuegos. En un mercado controlado por un puñado de distribuidoras multinacionales, pocas tienen las agallas necesarias para patrocinar juegos que apenas se venderán en Estados Unidos y Japón. Es por ello que muchas aventuras deben buscar pequeñas distribuidoras en cada país, lo que, como os podréis imaginar, reduce sensiblemente los canales de venta y la publicidad. Otro factor que juega en contra del género, es la enorme presión a la que se ven sometidos los grupos de programación. En muchos casos, cuando una productora se compromete a patrocinar una aventura gráfica, es a costa de un presupuesto limitado o un plazo de realización ridículo: entre los 3 y los 8 meses. Es lo que ha ocurrido con títulos como «La Fuga de Monkey Island», determinadas aventuras francesas, o los títulos de Mortadelo y Filemón y El Capitán Trueno. Esto da como resultado guiones poco pulidos, y aventuras que deben recurrir a los gráficos renderizados en 2D y la primera persona, para reducir costes. Todo este cúmulo de piedras en el camino da como resultado juegos mediocres o anticuados técnicamente, que han generado una mala imagen de las aventuras entre los nuevos jugadores.



LA RECETA DEL ÉXITO

¿Qué se puede hacer para que el género más antiguo de los videojuegos recobre el prestigio perdido? La solución es tan sencilla como difícil de llevar a cabo: las productoras deben invertir tiempo y dinero para crear BUENAS aventuras gráficas. Los datos están ahí, los buenos títulos no se programan en seis meses: «Runaway» (3 años); «Myst III» (2 años); «The Longest Journey» (3 años). Y está demostrado que si la aventura tiene calidad, vende. Ahí están las 300 000 copias vendidas de «The Longest Journey», sin publicidad y sin pedigrí, o las 400 000 de «Myst III». El problema es que estas cifras son fácilmente alcanzables por un arcade 3D o un juego de estrategia que licencie un motor 3D ya existente, con un presupuesto mucho más reducido y un periodo de programación no superior a los 12 meses. Aquí es donde entra en juego la honestidad de las distribuidoras para financiar no sólo los juegos "que más venden", sino también los que la gente demanda. Quizá no serán superventas, pero obtendrán unos ingresos seguros, gracias a la fidelidad de los fans de las aventuras.
En espera de que esta utopía se cumpla, la tendencia actual, sobre todo de las compañías francesas, que son las que tiran del carro actualmente, radica en modernizar los motores gráficos y recurrir a argumentos famosos. Poco a poco, casas de soft como Cryo, Arxel Tribe o Wanadoo están abandonando la primera persona para ofrecer gráficos renderizados en 2D y personajes en 3D, que aúnan la calidad gráfica que exige la ambientación de una aventura, con el soporte de las tarjetas 3D más modernas para recrear a los personajes y los efectos especiales. Así puede contemplarse en títulos como, por ejemplo, «Alfred Hitchcock», «El Rey Arturo», y casi todos los futuros lanzamientos de estas compañías. Por otro lado, llama la atención el esfuerzo realizado para utilizar argumentos de fama mundial, que atraigan la atención de la pren-



JAZZ & FAUST



THE MOMENT OF SILENCE



JAZZ & FAUST


DARK WATER



THE WATCHMAKER

sa y del público no habituado a la aventuras gráficas. Es lo que ocurre con el mencionado «Alfred Hitchcock», o los futuros «Hannibal» de Arxel Tribe, basado en la famosa película "El Silencio de los Corderos" o «20 000 Leguas de Viaje Submarino» de Cryo. Es, sin duda, una buena estrategia para llamar la atención.



Otro fenómeno que acude en ayuda de las aventuras es el auge de las consolas. Los buenos resultados de la versión de PlayStation 2 de «La Fuga de Monkey Island» han animado a otras compañías como Cryo a publicar aventuras para esta máquina, como «Atlantis III», lo que ayuda a mejorar los índices de ventas. Clásicos como «Broken Sword» o «Beneath a Steel Sky» para Gameboy Advance, y títulos inéditos como «Shadow of Memories» de Konami, «Shenmue II» de Sega, o «The Fish Files» de Microids, un clónico de «Day of the Tentacle» para Gameboy Color, sembrarán, sin ninguna duda, el espíritu de la aventura en los jugadores de consola.

RUMORES, RUMORES

Todos estos indicios auguran un año muy interesante. No olvidemos que para este periodo están anunciados juegos punteros del calibre de «Broken Sword III», «The Moment of Silence» o «Atma». Pero aún nos esperan enormes sorpresas que están por anunciar, y que han llegado a los finos oídos de los espías de El Club de la Aventura. ¿Queréis saber un secreto? Hay un dato paradójico que tiene abrumados a los directivos de Sierra: «King's Quest VIII», un juego que fue lanzado en 1998, ha vendido... ¡70 000 copias! en USA, en el año 2001. Aunque la nueva dirección es reacia a publicar aventuras gráficas, crecen las voces internas que aconsejan retomar una de las míticas series: «King's Quest», «Space's Quest» o «Leisure Larry». De la misma forma, un grupo de extrabajadores de Sierra está trabajando en secreto en un juego basado en una de estas series. Su intención es convencer a Sierra para que lo publique o comprar los derechos para hacerlo ellos mismos. Este tiene que ser también, por fuerza, el año de LucasArts. En estos momentos, la compañía está trabajando duro en una famosa continuación, y baraja al menos dos aventuras inéditas, aunque no es seguro que se aprueben todas. Si nada se tuerce, en breve se desvelará el misterio. Sólo nos queda ser pacientes y confiar en que el silencio no siempre es sinónimo de inactividad...

LAS PRIMERAS NOVEDADES

Veo que no me queda más remedio que pediros perdón, ya que esta reflexión sobre el futuro del género ha recortado el espacio destinado a responder el correo. Tranquilos, que la próxima reunión estará dedicada, exclusivamente, a comentar vuestras cartas y e-mails, y resolver atascos. No dudéis en dar vuestra opinión sobre lo que pensáis que nos espera en los próximos meses, así como vuestras fórmulas para que el género renazca.

Para ir abriendo boca, nada mejor que despedirnos con los nuevos títulos anunciados. La compañía española Argos Lab, creadora de «El Capitán Trueno» para Zeta Multimedia, tiene en cartera una aventura ciberpunk mucho más ambiciosa: «Dark Water», con evidentes reminiscencias de «Blade Runner». En la misma línea se sitúa «The Moment of Silence», el proyecto más ambicioso de la compañía alemana House of Tales, creadora del exitoso «Mysteries of the Druids», no publicado en España. Dotado de unos espectaculares gráficos 2D y personajes en 3D, el juego también está ambientado en un futuro inquietante, dominado por las bandas callejeras y la opresión de un oscuro gobierno. Contará con más de 500 pantallas, 35 personajes, un argumento no lineal, y una historia que mezcla la novela negra con los casos sin resolver de «Expediente X». Por último, no perdáis de vista a «Jazz & Faust» de 1C, una prometedora aventura rusa que recupera el tono de los grandes clásicos de LucasArts.

Hablaremos de todos ellos, con más calma, en futuras reuniones. ¡Hasta la próxima!

El Gran Tarkilmar

Aventuras para el 2002

Como ya es tradición en El Club de la Aventura, cada principio de año hacemos una recopilación de los títulos disponibles, y aquellos que están por venir. Otros muchos aún no han sido anunciados.

ÚLTIMOS LANZAMIENTOS

Atlantis III. Cryo.
Myst III. Ubi Soft.
La Sexta Secta. Alcachofa Soft.
Alfred Hitchcock. Arxel Tribe.
Lago Ness. Wanadoo.

EN PREPARACIÓN

Broken Sword III. Revolution.
Broken Sword (Gameboy Advance). Revolution.
Broken Sword II (GBA). Revolution.
Beneath a Steel Sky (GBA). Revolution.
Nancy Drew (GBA). Her Interactive.
The Fish Files (Gameboy). Microids.
Simon the Sorcerer 3D. Headfirst.
Jerusalén. Cryo.
Versalles 2. Cryo.
20.000 Leguas de Viaje Submarino. Cryo.
Inquisición. Wanadoo.
Hannibal. Arxel Tribe.
The Westerner. Revistronic.
The Watchmaker. Trecision.
Syberia. Microids.
Schizm. LK Avalon.
El Cuarto Jinete. Sharkbyte.
The Moment of Silence. House of Tales.
Atma. Vynayak.
Duality. Trilobyte.
Hopkins FBI 2. MP.
Jazz & Faust. 1C.

RUMORES

Myst IV. Ubi Soft.
Space's Quest VII. SQ7 Team.
Day of the Tentacle II. LucasArts.
Aventura de Indiana Jones. LucasArts.
Aventura inédita de LucasArts.
Aventura de Tim Schafer.

La opinión de los expertos


MYST III

No me preguntéis cómo ni por qué pero, tras sumar los votos mensuales, ha salido lo que veis: «Leisure Suit Larry VII» en la tercera posición de Las Mejores del Momento. No existe ninguna anormalidad al respecto, ya que el número de votos está en la media de los últimos meses, y si bien es cierto que hay aventureros que votan todos los meses por Larry, en esta ocasión, el apoyo de otros nuevos y el reparto del resto de puntos entre muchos títulos, han aupado a «Leisure Larry VII» hasta esa privilegiada posición.

Las mejores del momento

- Runaway
- La Fuga de Monkey Island
- Leisure Suit Larry VII
- The Longest Journey
- Myst III

TOP 5

- Monkey Island II
- Gabriel Knight III
- The Longest Journey
- Grim Fandango
- Broken Sword

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
CARTAS: **Hobby Press, S. A. MICROMANÍA**
C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
E-MAIL: **clubaventura.micromania@hobbypress.es**

La vanguardia del videojuego

Las últimas tendencias en el diseño del software de entretenimiento

Los cánones que imperan en el diseño de un videojuego han ido evolucionando con el tiempo. Parece que se está empezando a abandonar el culto a la tecnología, que se había impuesto en los últimos años, y se aboga por un concepto de juego mucho más rico e imprevisible. Descubre con nosotros las últimas tendencias en el diseño de software de entretenimiento.



El usuario de "Sígueme" frente a la pantalla del programa. También puede jugar y bailar con casco de visión virtual.

La últimas tendencias en lo relativo al diseño de los videojuegos son independientes del número de polígonos transformados por segundo y del resto de características técnicas tan publicitadas en los últimos tiempos.

Si bien la idea ya es antigua en el diseño de videojuegos, en los últimos tiempos ha ido cobrando protagonismo el concepto de historias virtuales (virtual storytelling), o si se quiere, la narrativa de "cuentacuentos" virtuales, donde la intervención del jugador es decisiva en el desarrollo y la conclusión de toda la historia que se está desarrollando.

Durante los últimos meses, en las ferias relacionadas con el mundo del videojuego, la discusión y la atención sobre los contenidos se ha ido imponiendo por encima de las cuestiones más técnicas. Hubo innumerables comentarios y exposiciones acerca de contenidos: temática de juegos, las historias en que se basan, el modo de juego, los agentes autónomos y su interacción con el personaje humano, la generación automática de escenarios mediante procesos, etcétera.

En este artículo hablaremos del futuro del videojuego en general, pero haciendo referencia no sólo a los juegos domésticos en sus diferentes plataformas sino también a los videojuegos en parques temáticos, internet, plataformas inalámbricas, etc.

EL DISEÑO DE LOS VIDEOJUEGOS

Lo más importante de un mundo virtual es que es la simulación de un mundo, sea como sea éste, realista o muy imaginario, con física particular o newtoniana, etcétera. De ahí que siempre se discuta la necesidad de tomar una



solución de compromiso entre el contenido, la definición del mundo virtual y el realismo con el que se representa.
El realismo es necesario para producir la inmersión del individuo hasta hacer que éste deje de pensar que el mundo es virtual y se dedique con toda su capacidad a la tarea que está realizando en dicho escenario, es la suspensión del sentido de incredulidad. Hay aquí, claramente, una conexión directa con el mundo de los simuladores, donde el realismo es fundamental para conseguir una buena enseñanza de conceptos y un buen entrenamiento. En el diseño de un videojuego hay que equilibrar el coste de incrementar el realismo y la efectividad añadida que ese realismo aportará al sistema de juego.
Un fallo típico de las películas de cine y que se debe evitar al máximo en videojuegos es esa falta de realismo que a veces sucede de forma aparentemente inocua, pero que puede echar a perder toda la experiencia del usuario, especialmente de aquél que conoce la disciplina. Sucede típicamente con los profesionales o aficionados a la aviación, la informática, las armas, etc. Para evitarlo, se recomienda contratar consultores expertos que se aseguren de que los pequeños detalles no echan a perder todo el producto, y esto no resulta tan caro como el daño que se puede hacer al prestigio de la obra si se evita el gasto. Puede ser una cuestión de una pequeña incongruencia en la física del juego o un simple detalle de época equivocado, que nuestra rápida percepción visual, más aún si está educada en la tecnocultura del videojuego, la percibirá instantáneamente, para desgracia del diseñador del juego. Asimismo es fundamental el flujo del juego, de tal forma que se consiga entender la relación que existe entre la tarea que ha de realizar el jugador y la recompensa que recibe por ello. Aquí cabría enumerar los principios fundamentales del diseño de videojuegos:

1. Conocer la historia
2. Contar dicha historia con todos los medios posibles a nuestro alcance
3. Asumir el punto de vista del usuario, lo que implica un conocimiento máximo de éste.

NO VIOLENCIA

La violencia es uno de los temas que más preocupa a desarrolladores y educadores, no sólo con respecto a los videojuegos, sino también en otros entornos dedicados al entretenimiento de los más jóvenes, como el cine o la televisión. Parece que el realismo en los videojuegos ha llegado a tal extremo que la violencia está provocando rechazo. Sobre este asunto, precisamente, se habló en la edición de SIGGRAPH del pasado año, en la que se reunió para el curso de diseño de mundos virtuales a un panel de expertos en la materia procedentes de Walt Disney Imagineering, la Naval Postgraduate School y Epic Games. Tras sus presentaciones académicas, entre las que destacó la presentación del nuevo proyecto de juego por internet «Toontown» de Walt Disney, se produjo la discusión del panel con las preguntas del público, y parecieron coincidir en una idea común acerca del futuro de los videojuegos de contenido violento: estos podrían desaparecer del mercado en no mucho tiempo pues la violencia en sí es mala, y es tal el realismo que se está consiguiendo últimamente que hace que muchos juegos sean horribles y desagradables, de forma que el propio sistema se autorregulará eliminando dichos juegos o al menos evitando que su carga virulenta vaya a más. Quizás en Estados ►



Usuarios jugando al videojuego «Pirates!» en PDA. El programa es de Play-Interactive Institute



Unidos esta tendencia se pueda ir afianzando, y qué decir después del terrible atentado de la torres gemelas. En España, sin embargo, parte del público parece ir en otra línea, y si no, que le pregunten a "Gonzo" Suárez y su «Commandos 2».

GENERACIÓN DE CONTENIDOS MEDIANTE PROCESOS

Como podemos observar, la capacidad de almacenamiento y de proceso de datos de los ordenadores y sus tarjetas gráficas aumenta dramáticamente cada año, pudiéndose en algunos casos observar más de una generación de un producto apareciendo en un plazo inferior a los doce meses. Los diseñadores de videojuegos se ven ante el reto de generar suficiente contenido como para aprovechar dicha capacidad y justificar la inversión en equipamiento, a veces elevada.

Los jugadores cada vez van a demandar mayor complejidad poligonal, más y mejores texturas, y escenarios más extensos y detallados para explorar. Las técnicas de generación mediante procesos definen de manera no explícita un escenario virtual o parte de él, un comportamiento de un agente autónomo, o cualquier otro elemento de un videojuego, de tal forma que pueden generarse y modificarse mediante un algoritmo. Un clásico ejemplo sería la generación de terrenos mediante algoritmos fractales de tipo plasma. Desde el punto de vista del desarrollador, estaríamos hablando de todo elemento del juego que se genera o modifica "sobre la marcha".

El modelado de escenarios tiene como algoritmos estrella todos los basados en fractales, que producen terrenos, nubes, plantas y otras formas biológicas con sorprendente realismo. No sólo tienen aspecto real, sino que pueden transformarse para representar entornos y objetos fantásticos que se transforman de manera consistente y vistosa, con la gran virtud de evitar la sensación de estarse encontrando en un juego una y otra vez en el mismo sitio o frente a una misma criatura.

Aplicados a la animación, estos algoritmos tienen como objetivo fundamental la interacción. Así, se aplican a simular el mundo físico y al comportamiento de caracteres autónomos. La simulación física pretende dar sensación de realismo al escenario y su comportamiento, mediante la simulación de trayectorias, cinemática inversa y transformaciones de movimientos. También, por supuesto, el cálculo de fluidos, comportamiento de tejidos, llamas, y otros fenómenos similares. Queda todavía mucha investigación al respecto, y tiene como mayor problema el uso intensivo de procesador.

A los caracteres autónomos se les pretende dotar de comportamientos realistas, tanto en sus movimientos como en su actitud y reacciones ante las acciones del jugador y de otros agentes. El objetivo es, mediante un conjunto sencillo de normas, modelar la capacidad de interacción y aprendizaje de los agentes, y su forma de expresarse.

En este sentido destaca el trabajo "Alpha Wolf", del Synthetics Characters Group del MIT, en el que el usuario interactúa socialmente con una manada de lobos con comportamiento autónomo, que responden a los movimientos del usuario y a sus aullidos (en sentido literal, pues el programa incorpora micrófonos para ello), según leyes extraidas de la realidad.

También es destacable el trabajo de Ken Perlin de la Universidad de Nueva York, que realizó una demo en la que dos caracteres autónomos antropomorfos caminaban expresando su actitud precisamente mediante su forma de andar, su ritmo, la inclinación de cada elemento en que se descomponía su cuerpo, en función de sus sentimientos o intereses, que eran controlados en tiempo real por el usuario mediante sliders. Y verdaderamente emocionaban.

Existe incluso la posibilidad de la generación algorítmica de la historia en sí. La combinación de agentes autónomos con conceptos extraídos directamente de las técnicas narrativas propias del cine y el teatro están dando lugar a nuevas formas de juego basadas en el discurrir de una historia y sus personajes, a la manera de los juegos de rol pero con temáticas y entornos mucho más próximos a la vida real y cotidiana de las personas. Volveremos a hablar de este tema más adelante.

El futuro de los videojuegos pasa por esta cla- ►



En la imagen se aprecia el ambiente que se vive en una reunión de desarrolladores de las que se producen en las ferias, donde los videojuegos reciben una atención muy especial.





El lobo alfa y su compañera aullan simultáneamente en este proyecto del MIT sobre inteligencia artificial.



El pequeño lobo ha conseguido convencer a su madre para que juegue con él.



El lobato obedece al líder de la manada ante las señales inconfundibles de mando que éste le demuestra.

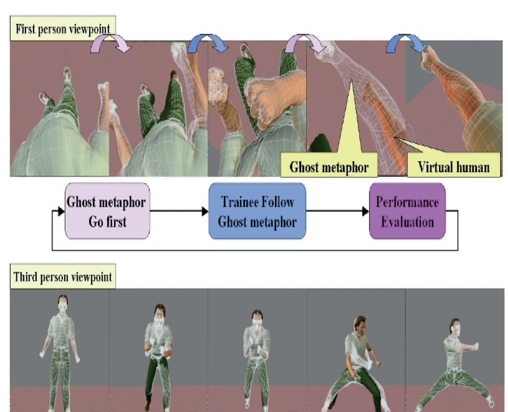


Personajes que actúan como verdaderos agentes emocionales en este interesante proyecto.





Sistema de posicionamiento magnético de Polhemus empleado para Motion Capture en la producción de videojuegos



"Sígueme" de la Universidad de Ciencia y Tecnología de Pohang, Corea del Sur, o "cuando el entrenamiento virtual se convierte en un divertido juego de baile".

se de algoritmos, que se aplican tanto a la generación off line del juego, es decir, se genera una base de datos previa al desarrollo del juego, como al propio desarrollo del juego, en tiempo real.
Los procesos de generación aportan variedad al juego, tienen la capacidad de ser interactivos y escalables, y ahorran costes en la generación del contenido así como capacidad de almacenamiento y de ancho de banda en el sistema de juego. Por el contrario, no son fácilmente aplicables a todos los casos, requieren normalmente una gran capacidad de proceso, resultan complicados y a veces impredecibles, y el resultado nunca es tan bueno como el trabajo de captación de datos de la realidad sumado al trabajo del artista.
El resultado de estos procedimientos, si bien pueden parecer muy técnicos, resulta sorprendentemente artístico, motivo una vez más por el cual los artistas y los técnicos deben de trabajar unidos para conseguir los mejores resultados. La clave es la interacción, sin desequilibrar la relación entre estilo de juego y realismo.

HISTORIAS Y PERSONAJES

Los videojuegos del futuro van a orbitar en torno a las historias y sus personajes, según los expertos. Es ya evidente el peso que tiene una buena historia en la presentación del juego, aun en el caso de que al final, en algunos casos, sólo sirva para justificar por qué se está en cierto escenario disparando un arma.
La cuestión es: ¿Puede haber formas sustancialmente nuevas de contar historias con el nuevo medio de los videojuegos? Janet Murray, del Georgia Institute of Technology define su concepto del videojuego con contundencia: es un nuevo medio de expresión. Según sus palabras, hay que evolucionar del concepto actual que polariza los conceptos “juego” e “historia”, hacia las coordenadas “enfoque en el jugador” y “enfoque en la trama”, que ya no serían polares, sino que definirían un plano conceptual en el cual situar el diseño del juego. Haciendo coincidir estos conceptos es cuando se estaría explotando el medio expresivo al máximo. Como explicación de la investigación que lleva a cabo en su departamento acerca de estas ideas, presentó varios juegos similares a las clásicas aventuras gráficas conversacionales, donde el jugador, más que ir resolviendo los enigmas que le esperan en la historia, parece ir generando dichos enigmas, casi siempre en situaciones sociales humanas de gran contenido emocional, como el juego de la chica que se despierta al lado de un chico después de una fiesta y aún no recuerda quién es él y no se atreve a mirar, o la fiesta de sociedad donde los diferentes personajes seguirán trayectorias distintas en función de la clase de comportamiento social que el jugador elija para ellos en cada momento. Los buenos aficionados a los juegos recordarán el primer precedente de este enfoque, que lo encontrábamos en el mítico y viejo juego «Jeckill & Hyde» de Chris Stangroom, quien solía decir “un mundo virtual, en definitiva, un videojuego, no está realmente conseguido si no es capaz de sorprender a su creador”.
El juego se convierte así esencialmente en un espacio de posibilidades, donde sin embargo no se puede aplicar directamente la teoría narrativa tradicional sino que se debe cultivar esta técnica como una disciplina diferenciada. Según Ken Perlin, de la Universidad de Nueva York, la narrativa no será ya lo que hacen los caracteres autónomos sino cómo se sienten acerca de lo que hacen y lo que les pasa, siendo imprescindible desarrollar las herramientas necesarias para dotarles de la capacidad para expresar esto. Cuando los personajes no solo realicen acciones sino que transmitan eficazmente sus propios sentimientos, el usuario creerá que los personajes realmente “existen”, aunque se trate de un videojuego.
En contrapartida a estas opiniones, Henry Jenkins, del MIT, pone el acento en el entorno virtual como un agente importante a la hora de contar una historia, pues ésta ha de tener lugar necesariamente en un sitio o escenario. Según él, se debe contemplar no sólo la estructura global de la historia, sino también la estructura local, es decir, el escenario. Por su parte Celia Pearce, de la Universidad del Sur de California, defiende la “jugabilidad” como prioridad número uno para conseguir el éxito del juego, y considera un error el tratar de forzar la teoría de la narrativa tradicional en los juegos por encima de ese elemento.





Este usuario virtual bien podría ser un futuro jugador de videojuegos neurales; de momento está experimentando una nueva técnica terapeútica presentada por el Instituto de Tecnología de Georgia

LA TECNOLOGÍA DEL FUTURO

En todas las ferias relacionadas con el mundo del videojuego hay siempre una sección dedicada a los últimos avances tecnológicos. En el SIGGRAPH, por ejemplo, se llama Emerging Technologies. En ellas se muestran los últimos avances tecnológicos, las ideas más revolucionarias, los conceptos más sorprendentes. Típicamente, casi nada de lo ahí expuesto suele tener aplicación práctica a día de hoy más allá de la propia demostración del concepto, pero seguramente la tendrá en un futuro más o menos lejano.
Entre dichos conceptos presentados, se encontraban varios de tipo lúdico, avanzando posibilidades de juego e interfaces que algún día veremos en plataformas domésticas o en parques temáticos.
La Universidad de Carnegie Mellon presentó un juego multiusuario llamado «CircleMaze» que estimula la comunicación entre los jugadores en un entorno audiovisual interactivo, que combina un interfaz innovador a base de volantes mediante los cuales los jugadores mueven piezas circulares en un tablero de juego proyectado, con el objetivo común de liberar unas fichas que se desplazan por un laberinto.
A medida que el juego se desarrolla, se produce música que responde a las acciones de los jugadores. Estos creadores son especialistas en juegos musicales muy innovadores, como se puede observar en el Experience Music Museum en Seattle, el primer museo interactivo del Rock.



Dos usuarios compitiendo con el apasionante CircleMaze de la Carnegie Mellon University.



La aplicación de la realidad aumentada aplicada al entretenimiento viene de la mano de Sony con su sistema de juego llamado "Enhanced Reality", en el que se mezcla imagen de vídeo del jugador con gráficos por ordenador en tiempo real.

De esta manera, los participantes pueden interactuar con personajes virtuales que aparecen en la pantalla como si compartieran el espacio de juego con el participante humano. Y esta impresionante demostración se realiza con el siguiente "hardware": Una consola Playstation 2, una web cam y un sistema de televisión estándar.

En la demostración "Sígueme" de la Universidad de Ciencia y Tecnología de Pohang, Corea del Sur, un interesante concepto de entrenamiento mediante realidad aumentada se convertía en un divertido juego de baile. El jugador se ve inmerso, en un entorno discotequero en el que imágenes fantasmagóricas de los movimientos que debe realizar con todo su cuerpo para seguir el paso vienen hacia él de forma que debe adoptar la postura exacta del fantasma en el momento en que llega hasta su posición para conseguir los puntos y por supuesto, aprender el baile.

El juego «Otto and Iris» de Zoesis Sturios ponía el énfasis en los agentes autónomos construidos a partir de tecnologías de inteligencia artificial y de narrativa interactiva, que guiaban al usuario por diversas actividades en un parque de atracciones virtual, y que tenían personalidades individuales perfectamente creibles. El proyecto además se ofrece de forma interactiva a través de Internet.

Las últimas tecnologías de informática portátil en forma de PDA tienen también su representante en el juego «¡Piratas!» de PLAY Interactive Institute de Suecia. Se trata de un juego multiusuario basado en PDAs en un entorno de red inalámbrica y sensible a la posición de los jugadores. El juego depende tanto de los elementos típicos de un juego de aventura gráfica como del movimiento físico de los jugadores por toda la zona de juego y de la colaboración entre ellos.

La tecnología y el diseño implicados en los videojuegos siguen marcando la punta de lanza más significativa de la informática gráfica.

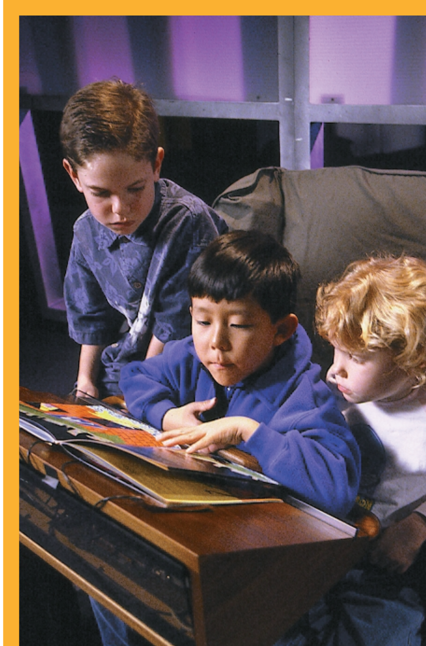
Juan Ramón Sáenz-Díez y Alejandro Sacristán



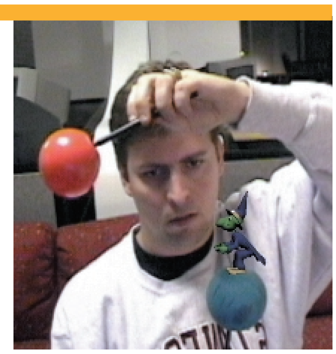
Christa Sommerer y Laurent Mignonneau jugando con un nuevo tipo de navegador, diseñado por ambos.



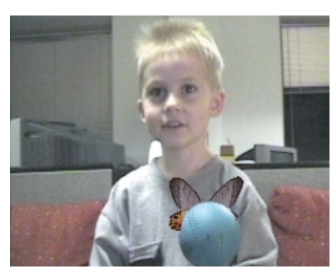
El SIGGRAPH es una de las ferias más importantes del mundo dedicadas al mundo de la informática.



Niños, con un nuevo soporte de e–lectura de Xerox Park que, tal vez, acabe utilizándose como un nuevo interfaz para juegos.



Un usuario interactúa con un personaje virtual en un entorno de Realidad Potenciada.



Este niño está jugando con una mascota virtual por gentileza de Sony Entertainment.

Max Payne (IV)



El cuento de nunca acabar

En esta serie de cuatro artículos dedicados a los editores de «Max Payne», han quedado al descubierto las m;ultiples posibilidades de todos ellos, sólo igualadas por su ya mítica dificultad para manejarlos. Para ayudaros en la tarea, hemos decidido dedicar la entrega de este mes a describir la manera de realizar una serie de modificaciones bastante curiosas e interesantes.

Hacer algo de forma rápida y sencilla en "MaxED" es una utopía. Para todas aquellas personas que no se consideran lo suficientemente habilidosas como para crear un nivel, analizaremos algo menos laborioso: la modificación del armamento disponible para nuestro protagonista. (1)

DISEÑA TUS PROPIAS ARMAS

Como es natural, «Max Payne» permite cambiar las características de todo el arsenal que se usa en el juego. (2)

Por desgracia, esto implica pelearse con aburridos y complejos ficheros de texto.

En primer lugar, es imprescindible descomprimir los ficheros .RAS del juego original, para extraer los archivos de texto. Esta operación se explicó con detalle en la primera entrega dedicada a "MaxED", que podéis consultar en el número 82 de Micromanía. (3)

A continuación, entramos en la carpeta \DATA\DATABASE, creada al descomprimir los ficheros .RAS, y abrimos el fichero WEAPONID.H con cualquier editor de textos. Aquí se almacenan los números identificadores (ID) que definen un arma. Cada una de ellas está compuesta por tres parámetros: WEAPONID es un número único. INVENTORYID es ese mismo número, pero el editor lo usa para identificarla en el inventario. Por último, SLOTID indica en que "hueco" se mostrará, físicamente, cuando se examine dentro del juego. Es muy importante, ya que ese número es la tecla que debemos pulsar para seleccionar el arma.

Por tanto, para añadir una nueva arma, examinar el fichero WEAPONID.H. Está dividido en tres grupos, que contienen estos tres ID para cada una de las armas. Para añadir la nuestra colocar estas tres órdenes, una al final de cada grupo: (4)

#define WEAPONID_NOMBRE <n>
#define INVENTORYID_NOMBRE <n>
#define SLOTID_GUN <h>

<n> es el número que la identifica dentro del juego, y debe ser único. <h> indica el hueco en donde se muestra. Puede compartirse con otras armas, y no debe ser mayor que 9. En todos los lugares donde aparezca NOMBRE, debe sustituirse por el nuestro. En el ejemplo qie os ofrecemos es MATADOR:

#define WEAPONID_MATADOR 17
#define INVENTORYID_MATADOR 17
#define SLOTID_MATADOR 4

A continuación definimos las características del arma. Abrimos el fichero SHOOTING.H, situado en la carpeta \DATA\DATABASE. Cada arma dispone de varios atributos. Nos situamos al final del fichero y añadimos las siguientes líneas que enumeramos a continuación:

// NOMBRE_DE_ARMA
#define GUN_SHOOTINGFREQUENCY <valor>
#define GUN_MAXSHOOTINGFREQUENCY <valor>
#define GUN_SLOWMOTIONMULTIPLIER <valor>
#define GUN_BULLETDAMAGE <valor>
#define GUN_BULLETSPREAD <valor>
#define GUN_CLIPSIZE <valor>
#define GUN_POCKETSIZE <valor>

Es importante asegurarse de que NOMBRE_DE_ARMA coincide con el que le hemos dado en el anterior fichero, en nuestro ejemplo, MATADOR. Por tanto, el fichero deberá comenzar con // MATADOR y cada orden es del tipo #define MATADOR_CLIPSIZE 2. Obviamente, el campo <valor> debe sustituirse por un número que define el atributo. Lo mejor es mirar qué valores tienen otras armas en ese atributo, y cambiarlo en consecuencia. Por ejemplo, si la ametralladora tiene un BULLETDAMAGE de 5, y nosotros usamos el valor 10, entonces nuestro Matador causará el doble de daño que la ametralladora. (5) (6)

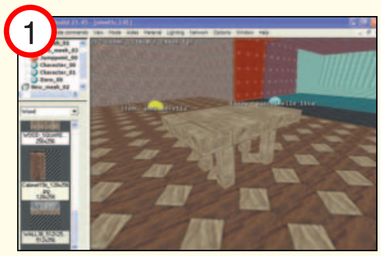
El significado de las órdenes es:

-SHOOTINGFREQUENCY: Frecuencia de disparo.
-MAXSHOOTINGFREQUENCY: Máxima frecuencia de disparo. Para calcularla, añade 0.001 al valor anterior.
-SLOWMOTIONMULTIPLIER: 0 si el arma dispara más despacio en el modo "Tiempo bala", durante el juego, o 1 si no reduce su velocidad.
-BULLETDAMAGE: Daño que provoca una bala.
-BULLETSPREAD: Dispersión del disparo.

EL ASPECTO GRÁFICO

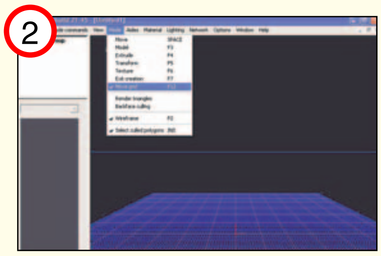
El arma creada necesita tener una apariencia. Es posible crear una nueva pero, para simplificar las cosas, vamos a copiar una ya existente. Entrar en la carpeta DATA\DATABASE\WEAPONS. Vemos que cada arma tiene su propia subcarpeta. Elegir una que se asemeje a la que hemos creado, y copiarla en el mismo lugar, pero con el nombre nuevo. En nuestro caso, MATADOR. A continuación, copiar el fichero ARMA.TXT con el nuevo hombre MATADOR.TXT. Editarlo, y cambiar el viejo nombre, en los lugares donde aparezca, por el nuevo. Entrar en la carpeta MATADOR y cambiar los nombres de fichero viejos, por el nuevo. Es decir, si un archivo se llama BERETTA_LOD1.KF2, sustituirlo por el correspondiente MATADOR_LOD1.KF2.

1



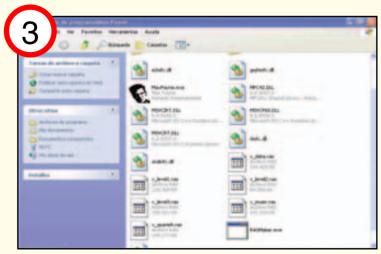
Podemos colocar armas en cualquier lugar del nivel. Esta mesa, por ejemplo, es un buen sitio.

2



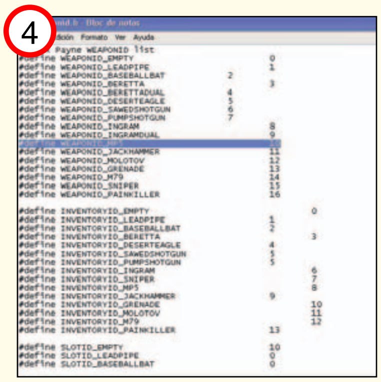
Con la tecla F12 entramos en el modo rejilla. Al pulsar la tecla R, el puntero se situará exactamente en el centro del nivel.

3



«Max Payne» dispone de archivos comprimidos con extensión .RAS que es necesario descomprimir para extraer los ficheros de configuración.

4



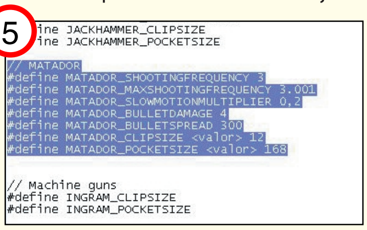
```
Payne WEAPONID list
#define WEAPONID_EMPTY              0
#define WEAPONID_LEADPIPE           1
#define WEAPONID_BASEBALLBAT        2
#define WEAPONID_BERETTA            3
#define WEAPONID_BERETTADUAL        4
#define WEAPONID_DESERTEAGLE        5
#define WEAPONID_SAWEDSHOTGUN       6
#define WEAPONID_PUMPSHOTGUN        7
#define WEAPONID_INGRAM             8
#define WEAPONID_INGRAMDUAL         9
#define WEAPONID_MP5                10
#define WEAPONID_JACKHAMMER         11
#define WEAPONID_MOLOTOV            12
#define WEAPONID_GRENADE            13
#define WEAPONID_M79                14
#define WEAPONID_SNIPER             15
#define WEAPONID_PAINKILLER         16

#define INVENTORYID_EMPTY           0
#define INVENTORYID_LEADPIPE        1
#define INVENTORYID_BASEBALLBAT     2
#define INVENTORYID_BERETTA         3
#define INVENTORYID_DESERTEAGLE     4
#define INVENTORYID_SAWEDSHOTGUN    5
#define INVENTORYID_PUMPSHOTGUN     5
#define INVENTORYID_INGRAM          6
#define INVENTORYID_SNIPER          7
#define INVENTORYID_MP5             8
#define INVENTORYID_JACKHAMMER      9
#define INVENTORYID_GRENADE         10
#define INVENTORYID_MOLOTOV         11
#define INVENTORYID_M79             12
#define INVENTORYID_PAINKILLER      13

#define SLOTID_EMPTY                10
#define SLOTID_LEADPIPE             0
#define SLOTID_BASEBALLBAT          0
```

El archivo WEAPONID.H es justamente el que guarda los números identificadores de las armas disponibles, aunque también se pueden crear armas nuevas.

5



```
ine JACKHAMMER_CLIPSIZE
ine JACKHAMMER_POCKETSIZE

// MATADOR
#define MATADOR_SHOOTINGFREQUENCY 3
#define MATADOR_MAXSHOOTINGFREQUENCY 3.001
#define MATADOR_SLOWMOTIONMULTIPLIER 0,2
#define MATADOR_BULLETDAMAGE 4
#define MATADOR_BULLETSPREAD 300
#define MATADOR_CLIPSIZE <valor> 12
#define MATADOR_POCKETSIZE <valor> 168

// Machine guns
#define INGRAM_CLIPSIZE
#define INGRAM_POCKETSIZE
```

Estas son las líneas que hemos añadido, definiendo los distintos parámetros que regirán la forma en que el arma funcionará en el nivel.

6



Si asignas un valor alto al atributo BULLETDAMAGE, podrás causar verdaderos estragos en el decorado, y si no observa la imagen.



No hay que olvidarse de definir las animaciones que mostrarán nuestra arma en la pantalla.

Llega el delicado momento de asignar las animaciones correspondientes. (7)
Entramos en la carpeta DATA\DATABASE y editamos el fichero CHARACTERANIMID.H. En este fichero se sitúan las órdenes ordenadas por el número de la derecha. Por tanto, debemos insertar la siguiente lista, cada orden en el lugar que le corresponde:
#define CHARANIM_RELOADNOMBRE <280+id>
#define CHARANIM_SHOOTNOMBRE <310+id>
#define CHARANIM_SHOOTHIGHNOMBRE <340+id>
#define CHARANIM_SHOOTLOWNOMBRE <370+id>
#define CHARANIM_DISCARDNOMBRE <400+id>
#define CHARANIM_MODESWITCHNOMBRE <430+id>

ID es el número que asignamos al principio a nuestra arma, en la orden WEAPONID_MATADOR. En nuestro ejemplo, 17. Por tanto, las órdenes serán del tipo: CHARANIM_RELOADMATADOR 297

Pero aún no hemos acabado. Ahora debemos editar el fichero PIGRAT.TXT, en la carpeta DATA\DATABASE\SKELETONS. Añadimos las siguientes líneas en el lugar adecuado:
[Revert] From = CHARANIM_RELOADNOMBRE; To = CHARANIM_RELOADBERETTA;
[Revert] From = CHARANIM_SHOOTNOMBRE; To = CHARANIM_SHOOTBERETTA;
[Revert] From = CHARANIM_SHOOTHIGHNOMBRE; To = CHARANIM_SHOOTHIGHBERETTA;
[Revert] From = CHARANIM_SHOOTLOWNOMBRE; To = CHARANIM_SHOOTLOWBERETTA;
[Revert] From = CHARANIM_DISCARDNOMBRE; To = CHARANIM_DISCARDBERETTA;
[Revert] From = CHARANIM_MODESWITCHNOMBRE; To = CHARANIM_MODESWITCHBERETTA;

Por alguna razón, todas las armas deben asociarse con Beretta, de ahí el final de cada orden. De nuevo hay que repetir el proceso, pero en el fichero DEFAULT_SKELETON.TXT. Añadir las órdenes:
[Revert] From = CHARANIM_RELOADNOMBRE; To = CHARANIM_RELOADBERETTA;
[Revert] From = CHARANIM_SHOOTNOMBRE; To = CHARANIM_SHOOTBERETTA;
[Revert] From = CHARANIM_SHOOTHIGHNOMBRE; To = CHARANIM_SHOOTHIGHBERETTA;
[Revert] From = CHARANIM_SHOOTLOWNOMBRE; To = CHARANIM_SHOOTLOWBERETTA;
[Revert] From = CHARANIM_DISCARDNOMBRE; To = CHARANIM_DISCARDBERETTA;
[Revert] From = CHARANIM_MODESWITCHNOMBRE; To = CHARANIM_MODESWITCHBERETTA;
[Revert] From = CHARANIM_MODESWITCHAUTO; To = CHARANIM_HOLSTERWEAPON;

LOS ÚLTIMOS DETALLES

Es hora de definir el gráfico de nuestra arma. Editamos el fichero HUD.TXT. Dentro del apartado [WeaponInventory], buscamos el [Slot] que se corresponde con el número que hemos asignado a nuestra arma, en la orden SLOTID, y añadimos las siguientes órdenes:
[SlotWeapon]
{
[WeaponSpecific]
ID = WEAPONID_NOMBRE;

[SpriteWindow]
ReferencePoint = CENTER;
Position = SLOT<n+1>_WEAPONPOSITION;
Width = SLOTWEAPON_WIDTH;
Height = SLOTWEAPON_HEIGHT;
UVUpperLeft = (U_0xOFFSET , V_3xOFFSET , 0);
UVLowerRight = (U_1xOFFSET , V_4xOFFSET , 0);
}

<n+1> es el valor de SLOTID +1, es decir, si estamos usando el Slot 3, el valor es 4.
Por último, dentro de [Weapons] añadimos:

[ActiveWeapon]
{
[WeaponSpecific]
id = WEAPONID_NOMBRE;
LowAmmunition = LOWAMMO_ALWAYS_VISIBLE;
UnlimitedAmmoText = "-";

[Sprite]
ReferencePoint = DOWNRIGHT;
Position = WEAPON_POSITION ;
Width = WEAPON_WIDTH ;
Height = WEAPON_HEIGHT ;
Filename = "bitmaps\weapons\beretta.jpg";
AlphaFilename = "bitmaps\weapons\beretta_alpha.pcx";
DefaultVertexAlpha = WEAPON_ALPHA ;
}

Los valores de Filename y Alphaname pueden sustituirse por otros gráficos con las mismas características. (8)
Ya tenemos el arma definida, sólo queda decirle al programa cómo podemos cogerla.
Entramos en la carpeta DATA\DATABASE\LEVEL_ITEMS. Vamos a sustituir un arma existente por la nuestra. Así, podremos usarla en el juego. Renombramos una carpeta existente con el nuevo nombre, MATADOR, y hacemos lo mismo con su fichero .TXT, por ejemplo, de BERETTA.TXT a MATADOR.TXT. Editar el fichero y cambiar el nombre nuevo por el viejo, donde aparezca. Lo mismo se aplica a los ficheros dentro de la carpeta.
Para terminar, vamos a indicar el texto que aparece al recoger el arma, la cantidad de proyectiles del cartucho, y el radio al que acercarse para recogerlo. Editamos el fichero STRINGTABLE.TXT de la carpeta DATABASE y añadimos:
[HUDPRINT_PICKUP_NOMBRE_AMMO] String = "Munición de NOMBRE";
[HUDPRINT_PICKUP_NOMBRE] String = "NOMBRE";
[HUDPRINT_PICKUP_NOMBRE_AMMO_FULL] String = "Munición completa de NOMBRE";

Editamos el fichero LEVEL_ITEMS.H y después añadimos:
#define AMMOBOX_NOMBRE <balas>
#define RADIUS_NOMBRE 0.75
#define PICKUPAMMO_NOMBRE <coger>

Donde <balas> es el número de balas en cada caja de munición, y <coger> las que aparecen al recoger el arma del suelo.

Hechas estas modificaciones, el arma aparecerá en la lista del editor de niveles, o dentro del juego, si se añaden las modificaciones tal como se explica en la primera entrega de MaxED. ¿Hay alguien que no haya quedado exhausto después de esto? (9) Bueno, ya sabéis que hacer un nivel con "MaxEd" no es tarea fácil, pero la satisfacción que proporciona llevar a cabo todos los pasos, compensa. De verdad.

J.A.P

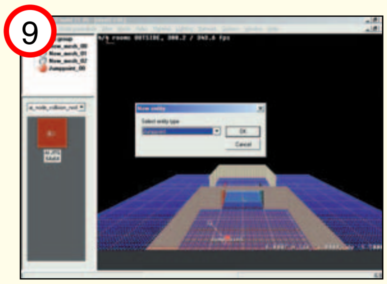
Max Payne en la red

Para resolver las dudas que os surgirán cuando os peleéis con los editores de «Max Payne», nada mejor que darse un paseo por las innumerables webs de fans. Allí encontraréis tutoriales, foros y otras ayudas.
***Web oficial (parches):**
http://maxpayne.godgames.com
***Packs de texturas:**
www.maxpayne.com/mods
*** Tutoriales oficiales:**
www.maxpayne.com/tutorials/index.html
*** Webs de fans:**
http://maxpaynemods.net
www.maxpaynecenter.com
www.maxpayneheadquarters.com
www.paynereactor.com
www.headfirst.btinternet.co.uk





Las pistolas a dos manos se crean de la misma forma que las pistolas simples.



Terminado el proceso, podemos añadir la nueva arma al arsenal de Max, a través del editor.



Avance Especial



Lineage: The Bloodpedge

Hace ya bastante tiempo que circula por Internet un juego que, abogando por la sencillez y partiendo de una estética manga, está obteniendo un gran éxito entre el público americano y asiático. Por ello este mes queremos hablaros en la Zona de «Lineage: The Bloodedge». El juego ha sido apadrinado por el mítico Richard Garriot y, sin lugar a dudas, dará mucho que hablar entre los seguidores de los juegos masivos online.

• Compañía: **NC ITERACTIVE** • Disponible: **PC**
• Género: **JDR (MUNDO PERSISTENTE)**

El poder de un linaje

Nos encontramos en el reino de Aden, instalado en el caos y devastado por la miseria y las luchas interinas. El actual rey es un usurpador que con malas artes logró el trono y ahora intenta acallar a todos sus opositores a golpe de espada. La situación es delicada y cualquier paso mal dado puede significar la muerte. Devolver la justicia al reino sólo está en manos de los legítimos herederos de sangre real, los pertenecientes al linaje de Aden.
De esta forma nos vemos inmersos en la historia «Lineage», que como se ve no es precisamente una historia de paz. Nuestro papel podrá ser uno de los siguientes: o ser un poderoso caballero, o un diestro elfo arquero, o un arcano brujo o, por último, un influyente príncipe. Cada clase tiene sus pros y sus contras, como os podéis imaginar, y determinarán nuestra forma de juego y nuestra evolución en el mismo.

UN MUNDO FANTÁSTICO

Los fanáticos del manga se encontrarán como peces en el agua en este juego, ya que toda su estética nos hace recordar a una de las mejores sagas mangas fantásticas, la de "Record of Lodoss Wars". Los decorados serán pueblos, tabernas y castillos, pero también bosques frondosos, templos perdidos, mazmorras de orcos y hasta las profundidades marinas.
En cuanto al bestiario es de lo mas completo, desde arcanos dragones, hasta orcos, kobolds, hombres lobo, espíritus marinos o zombies, tan sólo por citar a algunos de ellos.

UNA ESPECIE DE DIABLO

La sensación que nos viene cuando comenzamos a jugar a «Lineage» y nos creamos nuestro personaje, es que nos encontramos delante de una especie de clon de «Diablo». Ya que guarda muchas semejanzas con el título de Blizzard: Misma perspectiva, gráficos parecidos y tipo de juego similar, con pueblos seguros donde poder comprar y vender lo que queramos a npc's comerciantes o a otros jugadores, y exteriores llenos de peligros con seres de todo tipo.
En el modo de luchar nos recuerda también a «Diablo», ya que los ataques no son automáticos, sino que tenemos que hacer clic con el ratón cada vez que queramos atacar a un enemigo. Aunque encontramos la diferencia de que en algunos casos, dependiendo de que matemos o no cambiará nuestro alineamiento, que podrá ser caótico, neutral o legal.
Con respecto a los objetos también encontramos similitudes ya que podremos encontrar todo tipo de armaduras, armas, pociones, pergaminos y objetos especiales, ya sean mágicos o normales, que nos facilitaran nuestra tarea de hacernos un nombre en el reino de Aden, ya que como todo el mundo sabe, lo que marca la diferencia entre un jugador y otro es precisamente los objetos que lleve cada uno.
Los objetos, al igual que en «Diablo», se pueden encontrar en los cadáveres de nuestros enemigos, en las tiendas de comerciantes, realizando misiones concretas que se nos propongan o bien fabricándolos nosotros mismos con ayuda de algunos npc's y con los ingredientes necesarios, que previamente tendremos que haber reunido.
No podíamos olvidarnos de la magia, presente sobre todo en la clase de los brujos, ya que elfos y príncipes sólo tienen acceso a ella de forma muy limitada. Un brujo gana la habilidad de hacer uso de la magia a partir de nivel cuatro, y desde ese momento aprenderá una serie nueva de hechizos cada cuatro



Cuando nuestro cadáver caiga sin vida en el suelo podremos escoger entre volver a empezar en nuestro pueblo o bien dejar el juego.



Las profundidades del mar también formarán parte del mundo visitable de Aden, un rasgo bastante original.

niveles. Parece un proceso muy lento, pero si se tiene paciencia se acaban consiguiendo hechizos muy poderosos con los que poder superar a cualquier otro jugador.

LOS LINAJES

Los linajes son los símbolos que unen bajo una misma bandera a los habitantes de Aden, dicho de otra manera, son los clanes de jugadores del juego. Los linajes son la mejor forma de unir fuerzas para poder llevar a cabo los mayores retos que ofrece «Lineage», como son las guerras y las conquistas de castillos. Pertenecer a un linaje supone una serie de ventajas, como la posibilidad de compartir tus cosas con tus compañeros, tener un banco propio o tener un título y emblema característico. Una de las cualidades mas destacables en este aspecto es la posibilidad de implementar cualquier emblema para el clan, por lo que no se tendrá que escoger de entre los predeterminados por el juego. Con esto además se consigue una mayor variedad y personalización del juego.

Los únicos jugadores que pueden ser líderes de linaje son los príncipes y princesas, ya que son los descendientes de la sangre real. Una vez que controlan un castillo pueden tomar decisiones como la de subir o bajar los impuestos a los comerciantes locales o permitir el acceso a las zonas privadas de caza. Pero mantener un castillo es realmente costoso, no sólo en dinero, sino también en vidas, ya que cada pocos días el castillo ►



Las ruinas del océano son un lugar inhóspito donde podremos encontrar seres tan fascinantes como esta danzarina acuosa.



El juego dispone de cuatro tipos de personaje, cada uno de ellos con sus habilidades específicas. Conviene pensarlo bien antes de decidirse.



El sistema económico de «Lineage» está muy logrado y podremos comprar y vender cualquier cosa que nos propongamos.

El retorno de Lord British



Richard Garriot publicó en 1980 el primero de todos los títulos de su saga «Ultima», y se convirtió así en el padre de una de las series de rol más aclamada de la historia. Con «Ultima Online», el primer juego de rol en un mundo persistente, Garriot se convirtió en uno de los gurús más importantes de la industria. El juego, que obtuvo el reconocimiento de miles y miles de jugadores y dio el pistoletazo de salida para un nuevo género, recibió numerosos premios y es todavía hoy una de las referencias fundamentales de los juegos online que se desarrollan en mundos persistentes.

Después de casi veinte años trabajando para Origin y Electronic Arts, en abril de 2000, Richard Garriot decidió fundar su propia compañía: Destination Games, que acabó siendo absorbida por la coreana Ncsoft.

En los últimos tiempos, Garriot ha estado entretenido, y no sólo en el lanzamiento de «Lionage». Ncsoft asegura que está trabajando en un título que revolucionará el género de los juegos masivos online.

Me interesa

Si os animáis lo único que tenéis que hacer es visitar su web www.lineage-us.com y en la sección de downloads descargar el juego (son 256 MB) o bien pedir que os lo envíen por correo. Una vez que instalado, sólo restara que os registréis en la página web para poder disfrutar así de un primer mes gratuito. Si el juego cumple vuestras expectativas tendréis que pagar la consabida cuota de 10$ al mes para poder seguir jugando.

Perdido en **Ultima Online**

Buenas, soy un fiel seguidor vuestro desde que me compré el ordenador, en el número 89, donde me sorprendisteis con imágenes de reportajes como el de «Max Payne». Bueno, a lo que iba: A mí me gusta bastante el rol, empecé a jugar con siete años al mítico juego «Hero Quest», seguí con las cartas Magic, y acabe con los libros, comprándome Vampiro. Por esta razón, me quedé aturdido al ver «Ultima Online». Y quiero decirles que aunque es un título muy viejo, aún se juega mucho (más que nada porque es muy adictivo) y no todos los jugadores son adultos y expertos, como se dice por ahí.

Yo, por ejemplo, tengo 15 años y ya llevo jugando 2 meses y aún me pregunto cómo puedo saber la función de los nuevos hechizos que voy consiguiendo, ya que al estar en inglés los nombres, para mí, es un enigma; pregunto a jugadores expertos, y los que tienen un momento me responden: Prueba todos los hechizos y sabrás lo que hacen. Y yo me quedo pasmado.

¿Tan expertos son? Me parece que no. Si ya me ha costado conseguir los pergaminos y los ingredientes (no tengo ahorros) no querrán que vaya desperdiciándolos por ahí... o que me equivoque y mate a alguien... NO

Me dijeron también una página web que te lo explica muy bien, pero... ¡está en inglés! Y los traductores no son muy buenos...

Pienso que nadie se preocupa por los novatos y lo que pretendo es, pensando en la mucha gente que se encontrará en similar caso al mío (no sólo por los hechizos), intentar convenceros para que podáis reservar un pequeño espacio en la Zona Online donde expliquéis, de forma más práctica que teórica, la función de los hechizos y algo más sobre el gran mundo de Sosaria. Muchas gracias.

Nosferatu

Hola, Nosferatu, para tus dudas te recomendamos que hagas uso del manual online del juego o bien que consultes alguna de las páginas españolas sobre «Ultima Online», como por ejemplo www.uospain.com. De todas formas te podemos asegurar que estamos estudiando muy seriamente tu propuesta de incluir una guía en la Zona Online sobre ciertos aspectos de este extraordinario juego. Mientras tanto te animamos a que sigas con tus andanzas por las tierras de la fabulosa Britannia.

Guía de juegos **Online**



Hola, amigos de la Zona Online, me gustaría sugeriros que volvierais a publicar una guía de «Everquest» actualizada o bien una guía de los mejores juegos online del momento en la que se incluyera a «Everquest». Saludos.

Miura

Hola, Miura, la verdad es que de momento no tenemos pensado dedicar otra guía a «Everquest», pero estudiaremos tu propuesta de hacer un especial sobre juegos online.

Clases

En «Lineage: The Bloodpledge» dispondremos de cuatro clases distintas con las que poder empezar el juego. Cada una diferente de las otras y que marcarán por completo nuestra vida en el juego.

PRÍNCIPES



El mundo de Lineage esta repleto de descendientes de sangre real, conocidos como príncipes y princesas. Estos individuos de alma noble buscan retomar el trono del reino a manos del falso rey. Son los únicos capaces de tomar castillos y tierras en su nombre. La principal característica de esta clase es la habilidad de hacer uso de su gran carisma para obtener seguidores, con lo que dependerán sobre todo de la ayuda de otros seres para lograr sus fines y no tanto de su propia fuerza física. Su principal atributo es el carisma y el secundario la constitución.

CABALLEROS



Los caballeros son los guerreros más poderosos en «Lineage», ya que cuentan con la mayor fortaleza de todas las clases, amén de poder hacer uso de prácticamente todas las armas y armaduras del reino, con lo que son perfectos para hacer daño y soportar los ataques enemigos. Aunque su principal desventaja es la magia, ya que no son capaces de realizar ningún hechizo, teniendo que echar mano de pergaminos y de pociones. Su principal atributo es la fuerza y la constitución y el secundario la destreza.

ELFOS



La bella raza pertenece al bosque viejo, localizado en la zona este del reino de Aden. Normalmente los elfos rehuyen del contacto con los humanos, pero es bien sabido que en ocasiones han llevado a cabo fructíferas alianzas con ellos. Como es de suponer, los elfos cuentan con una destreza sobrenatural y una habilidad innata para el arco, sin olvidar su capacidad para controlar las artes arcanas. Su principal característica es su capacidad para ver por la noche y el uso del arco, siendo su atributo más importante la destreza y el secundario la inteligencia.

WIZARDS



Los wizards son la combinación de los magos y los clérigos, derivando sus poderes de fuerzas en constante contraposición entre el dios del bien Einhasad y su némesis, el Gran Kain. El uso de la magia es su principal baza y gracias a ella son, sin duda, una de las clases más poderosas de todo el reino de Aden. Aunque el principal tributo que tienen que pagar por su gran poder mental es su debilidad física, con lo que son la clase más vulnerable a ataques físicos de «Lineage». Sus atributos más importantes son la inteligencia y la sabiduría, con los que controlan el poder de sus hechizos y el maná.



En los primeros niveles los muñecos de entrenamiento que hay en algunas ciudades serán la mejor herramienta para practicar.



La magia no sólo es espectacular, sino que también es efectiva y será de gran ayuda para terminar con seres más poderosos que nosotros.



La madre del bosque y de los elfos nos proporcionará misiones para que las cumplamos a cambio de experiencia y dinero.



Los decorados logran recrear perfectamente la estética fantástica manga que nos recuerda tanto a "Lodoss Wars".

debe ponerse en "modo de asedio", lo que significa que cualquier otro linaje puede intentar atacarlo y conquistarlo. Un buen príncipe deberá cuidar siempre sus defensas.

LA LUCHA POR EL PODER

Sólo el líder de un linaje tiene la capacidad de declarar la guerra a otro linaje y es, el segundo líder el que tiene que decidir si aceptar una más que segura cruenta guerra o bien si la declina, lo cual afectará seguramente a su fama y honor. Una vez que la guerra ha sido aceptada, se permitirá el combate entre los miembros de los dos linajes en cualquier lugar de Aden, incluso en las zonas seguras como las ciudades, donde no recibirán penalizaciones al alineamiento.

Ahora bien para terminar una guerra se tiene que dar una de estas condiciones:

-Tregua, tiene que ser sugerida por ambos líderes y aceptada por los dos.

-Rendición, si un linaje es exterminado por completo deberá rendirse.

-Muerte, si el príncipe o princesa del linaje son asesinados por los enemigos, la guerra habrá terminado.

Normalmente, las guerras se deciden en los asedios a los castillos que controlan los linajes. Por ello es importante saber cómo se tienen que llevar a cabo. Los atacantes sólo tienen un día del juego para lograr romper las puertas del bastión, entrar en la torre central y grabar su corona en ella. Si al caer la noche no han logrado grabar su corona dentro, sin importar en qué estado se encuentre la batalla, habrán perdido. Se hace necesaria una gran organización tanto de jugadores como de recursos para llegar a buen puerto en una empresa tan complicada.

UN PASO MÁS EN EL CAMINO

Aunque «Lineage: The Bloodpledge» no supone una revolución en el género de los juegos masivos online, sí que trae un soplo de aire fresco al género. Cuenta con dos servidores, los dos ubicados en Estados Unidos, pero en uno está prohibida la lucha entre jugadores y en el otro sí se permite. Para los novatos es recomendable jugar en el primero, pero el verdadero reto de «Lineage» se encuenta en el servidor donde está permitido el PK (Player Killing). Hay que destacar que durante casi todo su desarrollo, «Lineage» se ha podido jugar de forma gratuita, pero tras las últimas mejoras y el apadrinamiento de Richard Garriot el juego ha pasado a solicitar una cuota mensual. Aunque su descarga es gratuita y el primer mes de juego también, así que no estará de más echarle una mirada. Merece la pena.

Almogaver



Cuando nos perdamos podremos hacer uso del mapa encontrar el camino que buscamos y llegar así a nuestro destino.



En todos los pueblos del juego encontraremos a un npc que nos ofrecerá teletransportarnos a algún otro lugar.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Diablo II: Lord of Destruction

NUEVOS OBJETOS





Como muchas veces hemos dicho en estas entregas sobre «Diablo 2», lo que diferencia a un buen personaje de uno excepcional, no es tanto el nivel que éste tenga (a partir de cierto punto, dan lo mismo cuatro niveles más o menos), sino los objetos que se poseen, que son los que marcan realmente las diferencias.



El último obstáculo antes de acabar el juego: Baal y sus tentáculos.



Quizá uno de los peores enemigos para un Barbaro: Las Brujas.

Y como no podía ser de otra forma, esta expansión de «Diablo 2» nos trae un nuevo repertorio de objetos, a cual más poderoso, que en ciertos aspectos también aporta un nuevo enfoque al juego. Esta es la lista que hemos preparado para vosotros.

LAS JOYAS

Son objetos que pueden recordar en su concepción a las famosas gemas, ya que se engarzan en las armas o armaduras y les dan una serie de características generadas aleatoriamente. Las hay de diferentes tipos, desde las muy comunes a las muy raras. Normalmente son objetos pensados para Hechiceras.

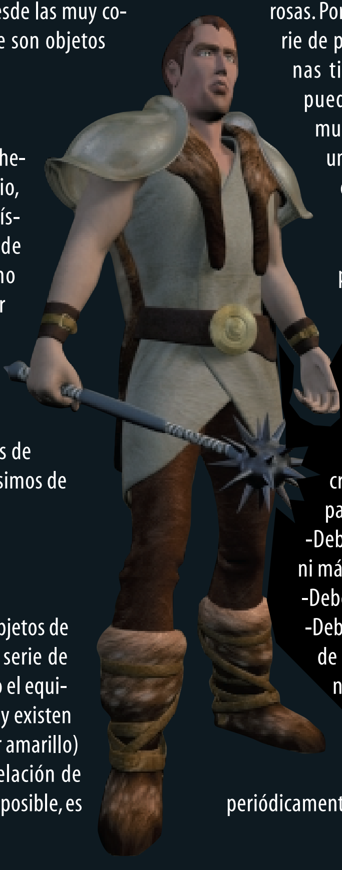
LOS HECHIZOS

Se trata de objetos que, por el simple hecho de tenerlos en nuestro inventario, mejoran algunos puntos las características, habilidades, daño o defensa de nuestro personaje. Es importante no "emborracharnos" con ellos y saber discernir cuándo es interesante tener un hechizo en nuestro inventario y cuándo es mejor dejar ese espacio libre para poder llevar otras cosas. Aquí también hay varios niveles de rarezas. Los Hechizos raros son dificilísimos de encontrar, un auténtico milagro.

OBJETOS RAROS Y ÚNICOS

Se han introducido nuevos "sets" de objetos de colección (aquellos que aportan una serie de ventajas cuando consigues reunir todo el equipamiento, los que son de color verde) y existen muchos y variados objetos raros (color amarillo) y únicos (color dorado). Como una relación de ellos sería, además de extensa, casi imposible, es preferible que los vayais descubriendo por vosotros mismos, conforme se desarrolle el juego.

Como ejemplo destacable podemos citar los objetos "Etéreos"; este tipo tiene la peculiaridad de ser de mucha mejor calidad que el equivalente "normal", sin embargo, la desventaja que presentan es que no pueden repararse.



LAS RUNAS

Una de las grandes novedades. Su funcionamiento es idéntico al de las gemas, salvo que las Runas son mucho más poderosas. Por sí mismas, individualmente, confieren una serie de propiedades a los objetos. Pero además las Runas tienen nombre, y esos nombres combinados pueden transformar un objeto corriente en algo muy poderoso. Existen 33 Runas diferentes, cada una de ellas con su nombre y si engarzamos, por ejemplo, tres de ellas en un objeto de tal manera que leído sea una "Palabra de Poder" el objeto obtendrá un poder fabuloso. Ojo, es importante seguir unas reglas básicas para que esto funcione. Aquí os las extractamos:

-El objeto deberá ser de calidad baja, media o superior, es decir, su nombre debe aparecer en color gris. Con el resto de objetos, no funciona de ninguna de las maneras.

-Debe ser del tipo correcto para lo que quieras crear. Si utilizamos la fórmula para crear una espada no podremos imbuir, por ejemplo, un hacha

-Deben tener el numero correcto de huecos libres, ni más ni menos. Si no es así, no funcionará

-Debes insertar las runas en el orden correcto

-Debemos estar jugando a través de Internet en uno de los Reinos, no funciona ni en modo un jugador ni jugando por red local.

Para conocer las palabras de poder, os recomendamos que experimentéis y busquéis información por ahí, ya que Blizzard las revisa periódicamente, añadiendo y quitando algunas de ellas.

Como ejemplo podemos citar esta:
AMN+TIR, aporta a las armas cuerpo a cuerpo 7% Robo de Vida, +2 de Maná por muerte, +35% de Daño, +10 de Vida, +20 de Fuerza

OBJETOS RÚNICOS

Con las Runas también podremos crear los llamados Objetos Rúnicos, utilizando la runa adecuada en conjunción con otros objetos y "mezclándolos" todos ellos en el Cubo Horádrico.

Los objetos utilizados deben cumplir lo siguiente: Deberá ser un objeto mágico (excepcionalmente se permite alguno raro) y el rúnico obtenido tendrá parte de sus nuevas características fijas (según los "ingredientes") y parte aleatorias, es decir, generadas aleatoriamente en el momento de su creación.

Estos objetos son de color naranja, y sólo se pueden obtener forjándolos en el Cubo Horádrico, es decir, ningún vendedor npc los venderá, ni ningún monstruo "soltará" objetos Rúnicos al morir.

Asimismo los objetos Rúnicos pueden ser Amuletos, Anillos, Espadas, Armaduras, Escudos...casi cualquier objeto es susceptible de tener su correspondiente versión Rúnica.

Te recomendamos lo mismo que te comentábamos con las Runas, lo mejor es que experimentes o consultes para saber las combinaciones.

Como ejemplo te mostramos este: Arma+Joya+Runa FAL+Rubí Perfecto, que aporta al arma un Robo 2-6% de vida, Suma +15-25 de Vida, y añade +40-80% de Daño.

OBJETOS TRUCADOS

Si bien es difícil encontrarse alguno de estos en las partidas vía Battlenet en los "Reinos" (aunque alguno hay), abundan y mucho en las partidas en red local o con personajes abiertos. Existen gran cantidad de editores, y algunos jugadores crean autenticas virguerías con su imaginación. No es necesariamente malo utilizar estos objetos, lo que ocurre es que el juego pierde su gracia, ya que son claramente desequilibrantes. Si no quereis que te "timen" en algún intercambio, desconfiad de aquellos objetos de los que no hayais oído hablar o que pa-



El Anillo Constrictor, una pequeña maravilla que incrementará nuestra resistencia.



Amuleto Luna Creciente: útil para guerreros que utilicen gran cantidad de maná en sus ataques.



Amuleto "hackeado" de la version Ira del Gran Dolor normal. El "trucasje" salta a la vista.



Ruptura de la Corrupcion, fantástico hechizo pequeño, de los mejores que existen... ese +7 a las habilidades se nota y mucho.

rezcan excesivamente poderosos. Pensad que si realmente existiera algo así, la gente no lo cambiaría por las buenas; recuérdalo siempre. Las cosas nunca son tan fáciles.

RAREZAS

Todos los objetos tienen su rareza, sin embargo con la expansión han aparecido los objetos "Ultrarraros". Este tipo de objetos son realmente difíciles de encontrar (una posibilidad entre varios millones). Además de todo esto, también Blizzard ha tenido a bien introducir objetos "temporales", es decir, objetos que aparecen en el juego sólo durante un determinado tiempo, para después no hacerlo más. Con esto no queremos decir que desaparezcan totalmente del juego si están en poder de un héroe, sino que las criaturas ya no los soltarán al morir.
Existen también las más variadas teorías acerca de las probabilidades de conseguir objetos mejores o peores dependiendo de la hora del día, de la semana del mes o de la fase lunar. Por lo que hemos podido saber, esto no deja de ser un rumor, pero quién sabe. La respuesta, de todas formas se quedará de momento en el baúl de los secretos de Blizzard, junto a su "Gema Perfecta Activada" del chat...

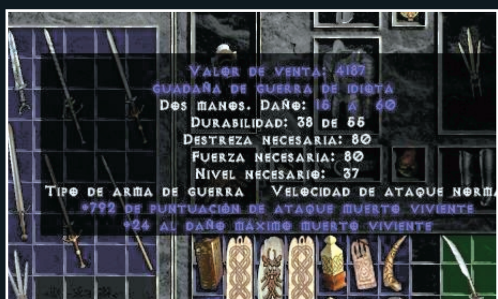
C.sN.N.



Quebrantadora: fantastica armadura, el sueño de cualquier Guerrero, si no fuera porque... porque realmente no existe,es otra version trucada.



Impresionante lanza que aumenta los niveles de habilidad del barbaro, su velocidad de ataque, el daño realizado y el ataque. ¿Alguien da mas?



Guadaña de Guerra de Idiota. Curioso nombre, uno más, para un objeto que no merece mucho la pena... salvo por el nombre



Achmel el Maldito, el jefe de los muertos vivientes de la Sala del Trono de Baal, un bicho de armas tomar.



Lister el Torturador, quizá uno de los enemigos más dificiles... Y también la antesala de Baal, así que nos puede servir de entrenamiento.

Mapas de **Dark Age of Camelot**

Hola amigos de la Zona Online, os escribo porque me gustaría que me ayudaseis. Soy jugador novato de «Dark Age of Camelot» y juego en el reino de Midgard con un kobold cazador. La cuestión es que muchas veces me pierdo por las zonas y no sé cómo llegar a mi destino. Me gustaría que si pudierais publicaseis alguna página web donde se pueden consultar mapas de las zonas, de Midgard y de los otros reinos y sus fronteras. Muchas gracias.

Cazador

Hola, Cazador, tras leer tu petición nos hemos puesto manos a la obra y aquí te ofrecemos una de las mejores páginas web que hay en la actualidad de mapas para «Dark Age of Camelot», además de contar con guías de skills y de todas las clases. Esperamos que sea de utilidad para todos los jugadores de este gran juego: http://daoc.catacombs.com/



Dudas de un **recién llegado**

Saludos compañeros de Micromanía, soy un asiduo lector de vuestra revista pero hace pocos meses que me he decidido a adentrarme en el increible mundo de Internet. Quisiera saber dónde o con qué programa podría encontrar y crear partidas de internet para juegos como «Myth 3: The Wolf Age», «Ghost Recon» o «Aliens Versus Predator 2». También preguntaros si hay algún proyecto en marcha para llevar a cabo algún juego masivo online basado precisamente en el mundo de «Aliens Versus Predator», ya que me encantaría poder tener un depredador de personaje al estilo de los que hay en juegos como «Everquest» o «Dark Age of Camelot». Eso es todo, muchas gracias.

Luis Sainz

Hola, Luis, existen muchos servidores para los títulos que mencionas pero lo que te recomendamos para poder jugar a ellos en Internet es que hagas uso de programas como Gamespy (que puedes descargar sin problemas de la red y usar de forma gratuita, al menos al principio). Con estos programas podrás en muy poco tiempo encontrar partidas ya creadas o crear tú mismo una para que otros jugadores se incorporen a ella. Con respecto a tu pregunta sobre si se está desarrollando un juego masivo online basado en «Aliens Versus Predator», decirte que por el momento ninguna compañía ha decidido llevar a cabo nada por el estilo, al menos que nosotros sepamos. Quién sabe, tal vez al leer tu pregunta alguna se anime y nos sorprenda a todos los seguidores de tan inmersiva saga. De momento, tendrás que conformarte con el multijugador de «Aliens VS Predator», que tampoco está nada mal.

Alucinaciones

La nueva expansión de «Everquest» nos ha traído numerosas sorpresas, entre ellas, la gran cantidad de monstruos nuevos. En concreto nos hemos topado con un ser de lo mas peculiar, Dark Vision. Cuando los jugadores traten de luchar contra él, verán impotentes como éste los va transformando en diversos seres. En un combate, un aventurero se convirtió en cocodrilo, drake, oso panda y hasta en un murciélago gigante, como podéis comprobar en la imagen.



Alianza imposible



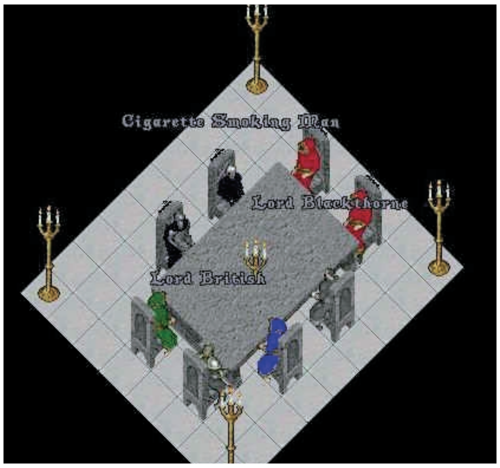
Albión, Midgard e Hibernia son tres reinos muy diferentes que están enfrentados desde incontables tiempos y con posturas irreconciliables. Cualquier tratado o señal de buena voluntad es impensable entre ellos. Pero la otra semana sucedió lo inaudito: se acordó una tregua y una alianza entre los tres reinos para terminar con el imperturbable gigante de los glaciares, un terrible ser que domina la frontera nevada de Midgard. Así que los ejércitos de los tres reinos se unieron y le hicieron frente, y tras una lucha sangrienta lograron acabar con el gigante. Un día para recordar y que quizás pudiera simbolizar el inicio de una nueva era de paz y concordia...

Ponis de enano



Una de las novedades de «Everquest: Shadows of Luclin» era la inclusión de caballos para los jugadores. Habíamos visto ya imágenes de jugadores humanos con sus monturas. Pero no podíamos dejar de pensar cómo serían las cabalgaduras para las razas pequeñas, como los enanos. Por fin, hemos podido descubrirlo y de forma grata, todo hay que decirlo. A diferencia de los humanos, las razas pequeñas montarán ponis, que no por su tamaño más lentos que los grandes corceles de las otras razas.

Expediente X



Desde la Zona Online os traemos en primicia una noticia que ha descubierto nuestro más intrépido reportero en Sosaria. La afamada serie de televisión Expediente X está basada en hechos reales sucedidos en «Ultima Online». Y si no lo creéis mirad esta fotografía captada durante una reunión secreta de la cúpula de poder de Britannia. Ni más ni menos que el hombre que fuma. Que conspiración o misterio se traerá entre manos. ¿Se encontrará Britannia a punto de recibir una invasión extraterrestre?

Felicitación Navideña

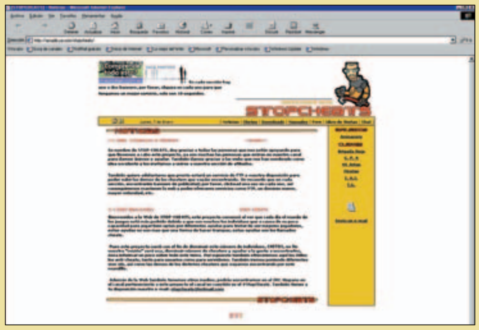


Cuando llegan las fechas navideñas las compañías de juegos se esfuerzan en sus campañas publicitarias. Esta vez nos ha sorprendido la estampa que nos han enviado desde Codemasters para promocionar su proyecto masivo online: «Dragon Empires». Como podéis observar Papa Noel y su séquito de duendes tendrán cabida en el juego, pero quién sabe si será para repartir regalos o... sustos.

LA WEB del mes

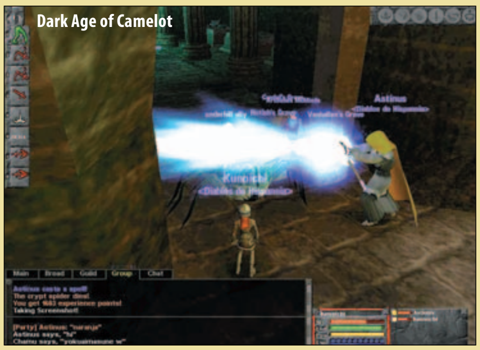


Este mes os ofrecemos dos páginas web muy diferentes. La primera es una interesante iniciativa internauta para terminar de una vez con los cheaters en los juegos online; en http://arcade.ya.com/stopcheats/ podréis encontrar toda la información sobre el proyecto, al que os animamos para que le deis vuestro apoyo. La segunda página no es otra que www.newsgrounds.com una web ácida con un montón de animaciones cómicas en flash, en las que podréis encontrar críticas de casi todo. Si os gusta South Park, sin duda no os defraudará.



Tu lista

Como el mes anterior, alcanzar el pódium de la lista no es una tarea nada fácil. «Dark Age of Camelot», «Everquest» y «Ultima Online», se lo disputan con renovadas energías. Los dos primeros casi rozan el empate. Un auténtico duelo de titanes, en el que cada uno tiene sus propios argumentos de peso: el primero su novedad, y el segundo su nueva y renovada expansión. ¿Quién se llevará la corona? De vosotros depende.



- ■ 1- Dark Age of Camelot
- ■ 2- Everquest
- ■ 3- Ultima Online
- ■ 4- Counterstrike
- ■ 5- Diablo 2
- ▲ 6- Anarchy Online
- ▼ 7- World War II Online
- ■ 8- Quake 3
- ■ 9- Unreal Tourneament

■ SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Este mes, tenemos un megajuego de los que hacen afición. Sabemos que estás esperando como agua de mayo la salida al mercado de «Medal of Honor: Allied Assault», y te podemos garantizar que no es para menos. Estamos ante uno de los juegos de acción más trepidantes, completos y mejor estructurados de todos los que hemos visto hasta la fecha. Además os ofrecemos la review de un clásico del billar, «Jimmy White´s Cueball Worlds», que vuelve con energías renovadas. En un género como la estrategia, la saga «Myth» ocupa un lugar especial en el corazón de los aficionados, que recibirán con alegría la tercera entrega de la serie. Hablando de series, también tenemos una nueva entrega de Rayman, esta vez enzarzado en una serie de combates delirantes al más puro estilo «Quake». «Everquest», uno de los títulos más importantes del mundo de los juegos online persistentes, ya tiene una nueva expansión, con nueva raza, nueva clase y nuevo continente; además de un lavado de cara espectacular al apartado gráfico que os dejará con la boca abierta. Y esto no es más que la punta del iceberg, ya que este mes venimos cargaditos de juegos para todos los gustos.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen equilibrio entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescindible en toda buena colección.

100 ¿Existe el juego perfecto? Quizá se está muy cerca de poderlo verlo...



MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT Uno de los juegos más esperado de los últimos tiempos ya ha llegado a nuestras manos. Lo hemos jugado y realmente es increíble. Para más información te recomendamos que te leas nuestro Megajuego de arriba a abajo. No se merece menos.



JIMMY WHITE´ S CUEBALL WORLD Una de las mejores sagas de la historia de los juegos de billar para compatibles, ya tiene una nueva entrega, aunque esta vez abandonaremos el cálido club de billar para jugar a nuestro deporte favorito en todos los escenarios del mundo que os podais imaginar.



MYTH 3: THE WOLF AGE Esta saga de estrategia, aunque ambientada en un mundo de fantasía muy próximo al rol más clásico, nos ofrece a su tercer "hijo", que recoge todo lo mejor de la serie: un apartado tecnológico de lujo y un planteamiento de lo más original con todo tipo de unidades.



RALLY TROPHY Un simulador de rally con mayúsculas por su elevada exigencia con el pilotaje, todo un reto para los fanáticos del género que, a cambio de pelearse con el volante, disfrutarán con gráficos extraordinarios, efectos visuales de última generación y una vertiginosa sensación de velocidad.



EVERQUEST: SHADOWS OF LUCLIN Dicen que es la última expansión de «Everquest», y ya veremos si es verdad. Lo que podemos aseguraros es que estamos ante la mejor de todas. No sólo ofrece un nuevo mundo y una nueva raza, sino que renueva espectacularmente el apartado gráfico.



LOS SIMS: PRIMERA CITA Una nueva expansión del inmortal juego de Maxis, aunque esta vez parece que más justificada que la inmediatamente anterior (la de montar una fiesta). Por fin, podremos recorrer el centro de la ciudad con nuestro sufrido sim, además de ligar como leones...

MEDAL OF HONOR

• Compañía: **2015/EA** • Disponible: **PC** • Género: **ACCIÓN**



PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO

Matrícula de HONOR

Tras una etapa de patente mediocridad que por fortuna para los aficionados forma parte de la historia, parece que la acción 3D vive en la actualidad un renacimiento de la mano de unos títulos tan espectaculares como, por mencionar solamente a los más recientes, «Max Payne», «Red Faction» o el mismo «Return to Castle Wolfenstein». Los chicos de 2015, en cuyo curriculum sólo figuraba hasta ahora «Wages of Sin», expansión del «Sin» de Ritual, vienen a redondear esta edad de oro con una maravilla como «Medal of Honor», un título que, sin duda, marcará un antes y un después brutal en el género más de moda.





Apesar de que está realizado a partir del motor de «Quake III» y de que su sistema de juego es el tradicional del género de acción, la única conclusión a la que podemos llegar tras jugar largo y tendido a «Medal of Honor: Allied Assault» es, por paradójico que pueda parecer, que nos encontramos ante un juego revolucionario. Revolucionario por su impresionante ambientación, que nos hace sentirnos como si fuéramos los protagonistas de una película bélica; revolucionario por su realismo, tanto gráfico como histórico, que reproduce de forma excepcional la inclemencia de la guerra; pero, sobre todo, revolucionario por cómo encaja esas dos características dentro de un juego repleto de acción, muy divertido y, en especial, enormemente adictivo.

MISIONES ESPECIALES

Nuestra misión en el juego es adoptar el papel de un teniente de las fuerzas especiales norteamericanas durante la Segunda Guerra Mundial que debe enfrentarse a las misiones más difíciles y peligrosas. El juego cuenta con seis largas misiones que se continúan de una a otra dentro de un gran arco argumental, desde el rescate de un oficial aliado hasta la destrucción de un submarino enemigo o la ocupación de un búnker alemán en el desembarco de Normandía. Cada una de estas misiones está ambientada en una localización geográfica diferente, incluyendo el Norte de África, Noruega, Normandía o la propia Alemania, y, todas ellas se subdividen a su vez en cinco o seis fases que marcan los diferentes objetivos que hemos de ir cumpliendo para completar la misión principal, aunque en realidad esta última división tiene un carácter básicamente argumental, ya que de una fase a otra conservaremos intacta la cantidad de vida y los objetos que poseíamos al acabar la inmediatamente anterior.

Una aspecto muy importante de la campaña individual del juego es la gran variedad de tipos de misiones a las que tenemos que enfrentarnos, ya que durante su desarrollo se combinan las misiones de combate con las de infiltración, francotirador, etc. Como además todas ellas poseen un grado de complejidad bastante elevado, no tanto por su dificultad como por la gran abundancia de alternativas existentes a la hora de solucionarlas, y al mismo tiempo los enemigos poseen una inteligencia artificial insólita, con soldados que se esconden en los armarios para sorprendernos en ataques por la espalda, que se retiran a posiciones más defendibles o a dar la alarma cuando están superados en número o que disparan desde detrás de una esquina sacando únicamente un brazo, sin apuntar, con el fin de hacernos retroceder sin exponerse a nuestras balas, el resultado es un juego que no puede abordarse a la ligera, sino que nos exige recapitular antes de cada misión para plantear una estrategia adecuada. Sorprendentemente, en contra de lo que podría pensarse, este elemento estratégico lejos de disminuir el ritmo de la acción lo único que consigue es aumentar la adicción y la diversión de este fantástico juego hasta cotas estratosféricas .

LA GUERRA FUE ASÍ

Probablemente la característica de «Medal of Honor» que más dará que hablar durante los próximos meses es su excepcional ambientación, más propia de una producción cinematográfica que de un videojuego y que combina todo tipo de elementos para conseguir una sensación de inmersión y realismo que pocas veces hemos experimentado con anterioridad en un juego de este género. Por supuesto gran parte de la responsabilidad de este realismo recae sobre la excepcional potencia gráfica del motor utilizado así como del esmero con el que los chicos 2015 han reproducido hasta el más mínimo detalle toda la imaginería característica de la Segunda Guerra Mundial. Así, por ejemplo, tanto las armas como el resto del equipo a nuestra disposición, como radios o explosivos, son réplicas exactas de sus contrapartidas históricas. Aunque en principio sólo hay disponibles seis categorías de armas, desde pistolas y rifles hasta ametralladoras, granadas o bazookas, dentro de cada una de ellas iremos utilizando varios modelos diferentes tomados del arsenal de los ejércitos nazi y aliado, dependiendo de cada misión, para un total de más de veinte armas diferentes. Los escenarios, por su parte, tampoco se escapan a

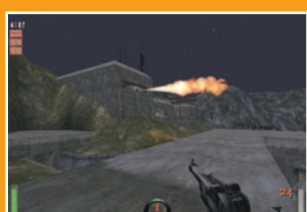
«Medal of Honor» combina acción y realismo en la proporción exacta para conseguir un juego enormemente adictivo

TECNOLOGÍA INAGOTABLE

A pesar del tiempo que llevan en este negocio, la (aparente) facilidad de los chicos de id Software para convertir en oro todo lo que toca sigue siendo tan sorprendente como el primer día, y es que no sólo cuentan por éxitos los títulos que han desarrollado sino que además han adoptado la lucrativa costumbre de licenciar sus motores a terceras compañías que con ellos se han dedicado a crear juegos, en muchos casos, igualmente excelentes. En concreto, a partir del motor de «Quake III» se ha desarrollado una larga lista de juegos en la que «Medal of Honor: Allied Assault» es sólo el último exponente, pero que también incluye títulos de tanta calidad como «Star Trek Voyager: Elite Force», «Jedi Knight II: Jedi Outcast», «Heavy Metal: F.A.K.K. 2», «Soldier of Fortune 2» o el reciente «Return To Castle Wolfenstein». Una lista impresionante, sin duda, y seguro que todavía ha de seguir creciendo. Nosotros, al menos, lo esperamos con impaciencia.


MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT


JEDI KNIGHT II


RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN





esta atención por el detalle. Desde las desérticas dunas del Norte de África hasta los nevados bosques de Noruega, todas y cada una de las localizaciones consiguen reproducir las características distintivas de la zona de manera que con sólo un vistazo ya sabemos dónde estamos y, de hecho, nos sentimos sumergidos en el paisaje. Igualmente, todos los modelos 3D de los diferentes personajes, desde los que tienen un mayor protagonismo como los enemigos principales hasta el último de los soldados, poseen un realismo pasmoso, tanto en sus uniformes y equipación como, especialmente, en sus rostros, dotados de una enorme naturalidad y expresividad que acentúan, aún más si cabe, la sensación cinematográfica, presente en todo el juego, que antes mencionábamos.

Pero si espectacular es el apartado visual, más aun lo es el sonoro, quizá por que tradicionalmente éste está mucho menos aprovechado que el primero. En «Medal of Honor», por el contrario, todos los sonidos han sido desarrollados con un realismo pasmoso, de forma que tanto las explosiones como los disparos o los ruidos de los motores resultan simplemente soberbios. Nada tiene que ver el sonido de dos modelos diferentes de armas, ni siquiera cuando pertenecen al mismo tipo y, de hecho, el jugador con un oído fino podrá distinguir sin problemas el sonido de la ametralladora alemana de la americana. Por lo que respecta a la música poco se puede decir salvo quizá que su calidad la hace equiparable a la de cualquiera de las grandes superproducciones de Hollywood. Pocas veces con anterioridad se ha aprovechado de manera tan excepcional las posibilidades de la música para crear un ambiente adecuado al desarrollo de la acción, y es que no sólo se trata de una estupenda música orquestal, heredera de las grandes melodías épicas del cine bélico de todos los tiempos, sino que además va cambiando de tono según la acción se desarrolle en un sentido o en otro, creando así una sensación de suspense y una anticipación simplemente magistral.

REALISMO DOCUMENTADO



«Medal of Honor: Allied Assault» alcanza por momentos niveles de realismo casi documentales en aspectos tan importantes como el comportamiento de los soldados, tanto enemigos como aliados, la precisión con la que se han reproducido acontecimientos históricos, como el desembarco en la playa de Omaha, o la fidelidad extrema puesta en el diseño de todas las armas, objetos y vehículos del juego; y se debe en gran medida a los esfuerzos de Dale Dye, capitán retirado de los marines estadounidenses. Dye, que combatió en la Guerra de Vietnam y en Beirut y que entre otras muchas condecoraciones posee tres Corazones Púrpuras, es el fundador de una compañía de asesoramiento en temas militares, considerada por la industria del entretenimiento como la más prestigiosa del mundo. Entre la larga lista de producciones de Hollywood en las que Dale ha colaborado destaca "Salvar al Soldado Ryan", y probablemente su participación en el desarrollo de «Medal of Honor» responda al deseo de obtener para este juego un reconocimiento similar. Aunque por supuesto ambas producciones no pueden tener el mismo tipo de repercusión, de lo que no cabe duda es de que «Medal of Honor» marcará, por su calidad y su excepcional realismo y ambientación, un antes y un después en lo referente a juegos bélicos.

DUELO EN LA RED



MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

La aparición casi simultánea de dos juegos de gran calidad provoca siempre, de manera inevitable, todo tipo de comparaciones, y más cuando ambos títulos tienen elementos en común como «Medal of Honor» y «Return To Castle Wolfenstein», que no sólo comparten el mismo género y la misma ambientación, sino que poseen incluso el mismo motor.

Si bien es cierto que en sus campañas individuales ambos juegos toman caminos muy divergentes, inclinándose el primero por una aproximación más realista y el segundo por otra mucho más fantástica, esas diferencias se reducen en gran medida en el apartado multijugador. En este modo ambos títulos adoptan una aproximación realista, ambos poseen misiones en las que deben enfrentarse alemanes contra aliados y en ambos la importancia del trabajo en equipo es fundamental. El máximo exponente de estas similitudes es el hecho de que ambos juegos poseen un mapa multijugador en el que el objetivo del bando aliado es desembarcar en una playa y ocupar un búnker alemán. Afortunadamente también existen diferencias. «Medal of Honor» posee un modo "Deathmatch" en el que todas las misiones reproducen el enfrentamiento entre alemanes y aliados. Igualmente, las misiones de «ReturnTo Castle Wolfenstein» son bastante más elaboradas y poseen más objetivos intermedios. Resulta complicado decir cuál de los dos es mejor, pero sí podemos afirmar que a ambos les espera un futuro brillante en la Red.





La misión del desembarco en la playa de Omaha ofrece una experiencia de juego y un realismo sin precedentes en el género

SOLO, O EN COMPAÑÍA

Para completar aún más un juego ya de por sí redondo, «Medal of Honor» incluye además de su campaña individual un excelente modo multijugador que permite a un máximo de 32 personas participar de forma simultánea en una partida tanto a través de Internet como de una red local. Para satisfacer a todos los gustos existen cuatro posibles formas de juego, incluyendo un modo "Deathmatch" puro, de todos contra todos, tanto individual como por equipos, así como un modo de objetivos prefijados en el que los jugadores deben dividirse en dos bandos, aliados y alemanes, y luchar por conseguir un objetivo específico como puede ser destruir (o defender) un cañón, una instalación de radio o un búnker.
Para los tres modos "Deathmatch", «Medal of Honor» incluye siete mapas diferentes, todos ellos urbanos, que si bien se han diseñado de manera específica para el modo multijugador, reproducen ciudades o pueblos que hemos podido jugar en la campaña individual, desde las casas bajas que pueblan las calles de Argel, hasta los edificios en ruinas de un pueblo francés destruido por los bombardeos.
En cuanto a las cuatro misiones disponibles en el modo de objetivos, reproducen cuatro de las situaciones a las que tenemos que enfrentarnos en el modo individual, destacando entre todas ellas el desembarco aliado en la playa de Omaha, en Normandía, así como la posterior captura de un búnker alemán, un escenario multijugador de auténtico lujo.

TECNOLOGÍA BIEN EMPLEADA

Sin restar ni un ápice de mérito al excelente trabajo realizado por los chicos de 2015 en el desarrollo de «Medal of Honor», no cabe duda de que la base de los excelentes resultados conseguidos se encuentra en la impresionante potencia del motor de «Quake III. Arena», desarrollado hace ya tiempo por id, pero con mejores resultados cada vez . Las excelencias técnicas de este motor ya han sido cantadas muchas veces, la más reciente con motivo de la aparición del excepcional «Return to Castle Wolfenstein», y sin duda todos lo habréis visto ya en alguna ocasión en funcionamiento pero, sin embargo, a juzgar por la impresionante calidad de las texturas empleadas en este título, los espectaculares efectos luminosos o el asombroso nivel de detalle de absolutamente todos los objetos, casi podríamos decir que 2015 ha conseguido exprimir de él un nuevo nivel de potencia, nunca visto hasta la fecha. Y no es ninguna exageración. La prueba de lo que decimos la tenéis en las pantallas que podéis ver acompañando este artículo.
«Medal of Honor: Allied Assault», en definitiva, combina una gran calidad técnica con una soberbia ambientación y, sobre todo, con una jugabilidad y una adicción a prueba de bombas, hasta el extremo de que no nos cabe ninguna duda de que será uno de los juegos más destacados de este año que acabamos de comenzar. Tanto si te gusta la acción, lo bélico o simplemente, los juegos de calidad, no lo dudes, «Medal of Honor: Allied Assault» te conquistará.

J.P.V.

CPU: Pentium II 450 MHz • **RAM:** 128 MB • **HD:** 1.2 GB • **Tarjeta 3D:** Sí (16 MB, compatible OpenGL) • **Multijugador:** Sí (Red local, Internet)

TECNOLOGÍA:	96
ADICCIÓN:	99

La ambientación, casi cinematográfica, ofrece un realismo sin precedentes en un juego de acción. La forma en que la música, soberbia, acompaña a la acción y cambia según se desarrolla ésta es simplemente magistral. Los diferentes tipos de misiones, la complejidad de sus planteamientos y la elevada inteligencia artificial se combinan en una jugabilidad elevadísima.

puntuación total **98**

SOLDADO PARA TODO



Una de las características más interesantes y atractivas de «Medal of Honor», desgraciadamente ausente en la mayoría de los juegos de su género, es que posee un número muy elevado de tipos de misiones diferentes, lo que redunda en una jugabilidad elevadísima para tratarse de un juego de acción en primera persona.
Así, aunque el núcleo del juego lo forman, lógicamente, las misiones en las que nuestro objetivo es matar a todo lo que se mueva mientras avanzamos hasta el final del escenario, también se incluyen misiones en las que debemos infiltrarnos en territorio enemigo con el mayor sigilo posible evitando a toda costa ser descubiertos, llegando incluso en una de ellas a tener que disfrazarnos de oficial alemán y a cruzar toda una guarnición de soldados enemigos.
Existen también misiones en las que tenemos que ejercer de francotiradores para diezmar a las fuerzas enemigas o, lo que es más peligroso, para acabar con los francotiradores enemigos a medida que cruzamos un pueblo.
Igualmente, también abundan las misiones en las que hemos de ejercer de artilleros de un vehículo en movimiento, desde jeeps y camiones equipados con ametralladoras hasta un tanque alemán que hemos de robar y llevar hasta un lugar seguro. Y por último, dentro de este amplio repertorio se alternan las misiones en solitario con otras en las que contamos con el apoyo de un grupo de soldados aliados o en las que hemos de obedecer las órdenes que nos va dando un oficial superior. Un conjunto insuperable.

Punto de Mira

- Compañía: **AWESOME DEVELOPMENTS / VIRGIN**
- En preparación : **PLAYSTATION 2 / XBOX**
- Disponible : **PC**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**



Los aficionados a los simuladores de billar están de enhorabuena: El genial Archer McLean regresa de nuevo para presentar su «Jimmy White´s Cueball World», el último episodio de su particular saga y el más realista de todos los que ha programado hasta el momento. En esta entrega abandonamos el club de billar del «Cueball» anterior y nos largamos a jugar por todo lo largo y ancho del mundo.

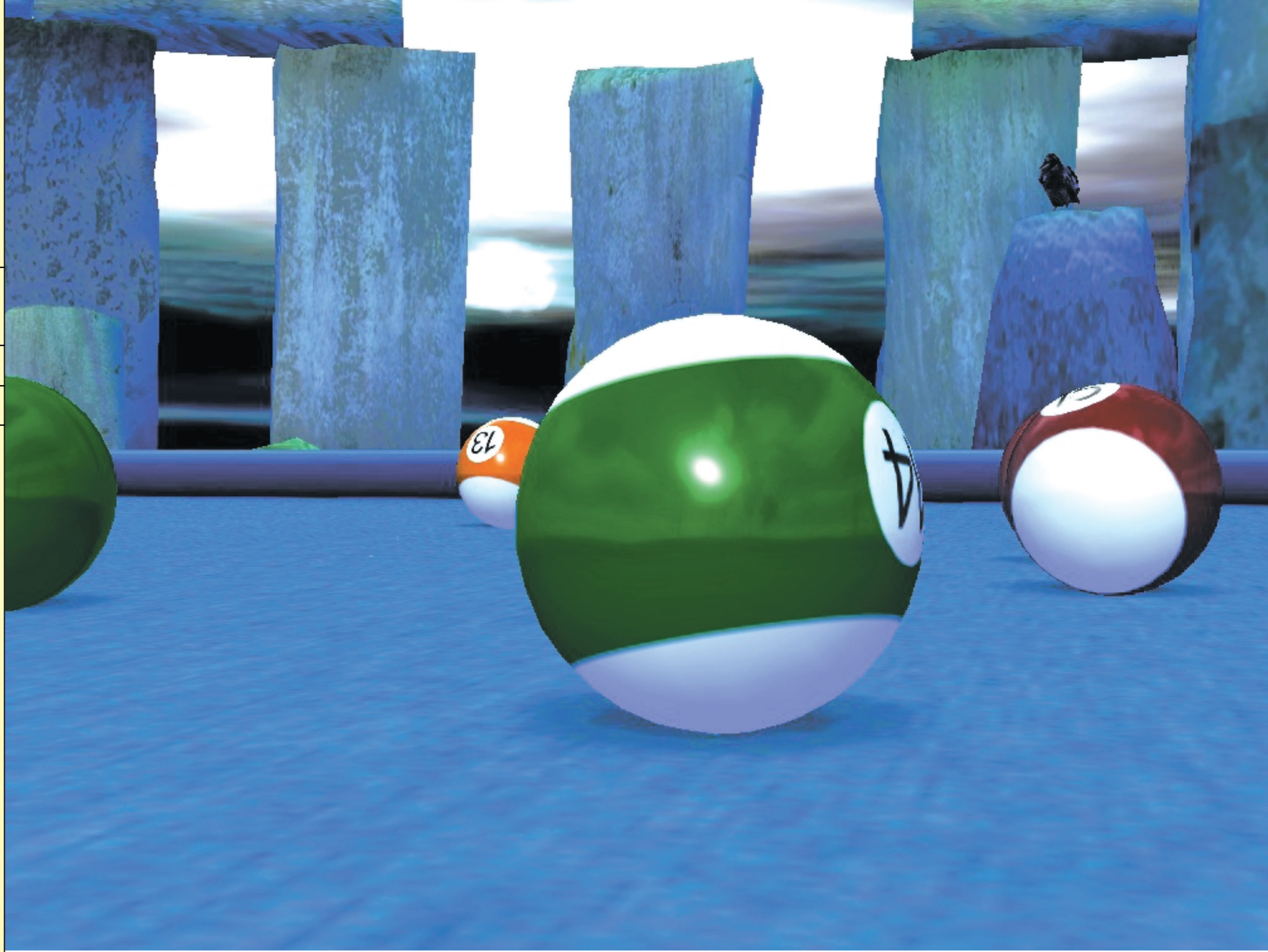


CPU: Pentium II, 333 MHz • **RAM:** 64MB • **HD:** 900 MB • **Tarjeta 3D:** Sí, 16 MB • **Multijugador:** Sí, (Internet, LAN)

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	80

La física es fantástica y la IA de los rivales está muy bien conseguida. El juego no incluye una modalidad de Carambola, algo totalmente inexplicable. Puede achacársele cierta falta de originalidad, aunque ser original en un juego de billar...

puntuación total **80**



Jimmy White's Cueball World

Maestro en su materia

Si hablamos de videojuegos de billar, tenemos que hablar inexcusablemente de Archer McLean, uno de los gurús del género. Su serie «Jimmy White» es una de las mejores de su clase –con permiso de «Virtual Pool», el más directo competidor– y cuenta ya con tres episodios. El último es este «Jimmy White´s Cueball World» que ahora nos ocupa, un programa sólido y bien realizado, aunque poco original, a juzgar por las escasas novedades.

NOVEDADES

Aunque no incluya demasiadas novedades, «Jimmy White´s Cueball World» supone un importante avance respecto a su predecesor. Para esta nueva edición del programa se ha diseñado un sistema de física más realista y avanzado -que es lo que justifica la compra del juego-, se ha mejorado la IA de nuestros competidores y se ha remodelado el aspecto gráfico del juego y el interfaz, para ofrecer una experiencia de juego mucho más cercana a la realidad. La ambientación del juego también ha evolucionado; mientras que «Jimmy White´s 2: Cueball» se desarrollaba enteramente en un pub con varias salas habilitadas para jugar al billar, «Jimmy White´s Cueball World» ofrece al jugador una experiencia diferente, al situar las mesas de juego en los lugares más insospechados o estrambóticos. ¿Has jugado alguna vez al billar dentro de la CPU de un ordenador? ¿Y en una playa tropical? ¿Acaso en un cementerio? Pues ésta es tu ocasión.

> Ofrece al jugador una experiencia diferente, al situar las mesas de juego en los lugares más insospechados o estrambóticos que se puedan imaginar



«Cueball World» vuelve a utilizar el clásico sistema de menús, que se eliminó para la versión anterior.



El juego incluye estas "guías" que sirven para orientar al jugador en su tirada.



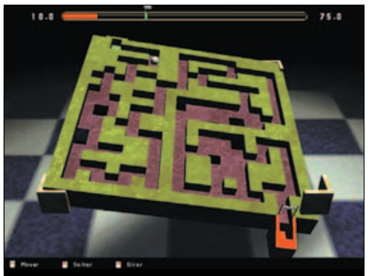
«Cueball World» nos permitirá jugar al billar en los lugares más inospechados.

FÍSICA REALISTA

«Jimmy White´s Cueball World» recibe un sobresaliente por méritos propios en la valoración de su física. En un juego de billar, es éste el apartado más importante, por encima de cualquier otra consideración. Al golpearlas, las bolas se mueven en tiempo real según cálculos muy exactos, que permiten al usuario jugar realmente al billar y demostrar toda su técnica sin limitaciones de ningún tipo. El rozamiento de las bolas, los efectos e incluso los saltos suceden de igual forma que en la realidad. Para los menos duchos en el manejo de un taco, «Jimmy White´s Cueball World» pone a nuestra disposición guías que permiten prever el desplazamiento de la bola que vamos a golpe-



La luz se refleja sobre todas las bolas en tiempo real, característica que realza la espectacularidad del juego y demuestra las mejoras del engine gráfico. Simplemente espectacular.


En esta nueva versión se incluyen minijuegos como los dardos, la pelea de pulgares o el laberinto.




Los entornos que rodean las mesas de juego están animados. En este caso de bichos que corretean.


La vistas cenitales son las más útiles para decidir adecuadamente las jugadas.

Permite al usuario jugar realmente al billar y demostrar toda su técnica sin limitaciones de ningún tipo

ar, cómo va a rebotar y, sólo en el modo tutorial, las repercusiones que nuestro golpe va a tener sobre todas las bolas presentes en el tapete, mediante una representación gráfica de todas las trayectorias.

SISTEMA DE CONTROL

El control del taco suele ser el talón de Aquiles de muchos simuladores de billar. En el caso del juego que nos ocupa, los programadores de Awesome Developments han optado por un sencillo interfaz que permite al usuario posicionar el taco, aplicar efecto a los golpes, decidir la intensidad del disparo e incluso modificar la perspectiva de cámara en tiempo real usando solamente el ratón. Al principio, este sistema de control puede resultar un tanto complejo, pero al cabo de unos minutos el jugador lo utilizará sin ningún problema y agradece su sencillez de manejo. Para los que no acaben de acostumbrarse, también se han incluido iconos desplegables con los que gestionar todos los aspectos del juego. Estos iconos permiten también manejar el sistema de cámaras prefijadas, para seguir los encuentros de la forma más espectacular.



MODALIDADES DE JUEGO

A diferencia de su antecesor, «Jimmy White´s 2: Cueball», en la que se sustituían los menús por un escenario virtual con varias salas de juego, esta versión recupera el sistema típico de menús desplegables. Desde el principal, podremos acceder tanto a las modalidades estándar como a los subjuegos secretos. «Jimmy White´s Cueball World» incluye las tres modalidades principales de billar para las satisfacer las necesidades de los jugadores más exigentes: Snooker, Billar y Pool. La modalidad Pool incluye cuatro clases distintas de billar, como son Bola 9, Bola 8 americano, Bola 8 británico y continuo 14.1. Se echa en falta el típico juego de la Carambola, que ha sido sustituida aquí por la opción Billar, una modalidad inventada por los diseñadores del juego y que ni aporta demasiadas novedades ni resulta un sustituto suficiente de la Carambola. «Jimmy White´s Cueball World» incluye también una selección de minijuegos relacionados de algún modo con las salas de billar, como puedan ser los dardos, las luchas de pulgares, el laberinto 3D -que nos obliga a conducir una bola metálica por el recorrido en un tiempo limitado- o las mesas de fantasía, como aquella que nos permite jugar al billar sobre una mesa situada en un barco en continuo movimiento.

BUENOS GRÁFICOS

A pesar de las evidentes semejanzas entre «Jimmy White´s Cueball World» y su antecesor, el entorno gráfico ha sido completamente rediseñado, aprovechando todas las ventajas que brindan las tarjetas de aceleración gráfica. El número de polígonos en pantalla ha aumentado considerablemente tanto en los entornos animados como en las bolas o en las manos de nuestros rivales -recordemos que una de las características propias de esta franquicia es que nuestros rivales nunca aparecen de cuerpo entero y que sólo sus manos son visibles-, formadas cada una por cerca de 3 000 triángulos.

DIFÍCIL

«Jimmy White´s Cueball World» es un juego difícil, aunque no imposible. La IA de los jugadores ha sido mejorada respecto a «Jimmy White´s 2: Cueball», resultando un verdadero reto superar a cada uno de nuestros rivales. Cada uno de ellos tiene un estilo de juego completamente distinto, y tendremos que conocer sus trucos si queremos vencerlos. Aunque no es exasperante, la dificultad del juego está muy ajustada, lo que gustará a los jugadores expertos, al tiempo que garantiza una larga vida al juego.

UN GRAN JUEGO

«Jimmy White´s Cueball World» es un gran juego y se confirma como el más serio competidor de «Virtual Pool 3». Le falta un poquito de originalidad pero es uno de los mejores juegos de billar del momento. Los aficionados al billar tenemos una cita obligada con Jimmy White y Archer McLean.

I.C.C.

Una extensa saga





«Jimmy White´s Cueball World» es el último programa diseñado por el especialista en simuladores de billar Archer MacLean. Este programador comenzó a hacerse un nombre en la industria con «Jimmy White´s Whirlwind Snooker», un juego diseñado para PC, Amiga, Atari ST y Megadrive que apareció hace varios años. Aquel programa se convirtió en todo un éxito y fue sucedido por «Archer McLean´s Pool», un videojuego diseñado exclusivamente para el mercado norteamericano. La segunda parte de «Whirlwind Snooker» –«Jimmy White´s 2: Cueball»– vio la luz en 1998 y supuso toda una revolución dentro de la franquicia, ya que por primera vez se empleaba un representación 3D del entorno de juego. El juego transcurría en un pub que el jugador podía recorrer virtualmente. El local contaba con varias salas, en las que encontrábamos tutoriales, distintas mesas de juego según el estilo de Pool o Snooker y minijuego propios de un buen pub, como los clásicos dardos. Aquel juego se hizo también conocido por presentar únicamente las manos de nuestros rivales, capturadas mediante sensores incorporados a las manos del propio McLean. Acompañando a este recuadro, podéis ver algunas imágenes de aquel juego.





Punto de Mira

- Compañía: **MUMBO JUMBO / TAKE 2**
- Disponible : **PC**
- Género: **ACCIÓN / ESTRATEGIA**



En abril de 1998, un programa de estrategia bélica con apariencia de JDR llamado «Myth» sorprendió a los aficionados de todo el mundo por su profundidad táctica y por su sobresaliente tecnología. Tres años después aparece esta tercera entrega que, aunque no ha sido desarrollada por el mismo equipo que hizo el juego original, respeta y realza las mejores cualidades de la saga, y consigue un título muy sólido y, en cierto modo, original.



CPU: Pentium 400 MHz • **RAM:** 96 MB • **HD:** 250 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (16 MB) • **Multijugador:** Sí (Internet, LAN)

TECNOLOGÍA:	**70**
ADICCIÓN:	**80**

El funcionamiento de la cámara no es extraordinariamente ágil. Incluye pocas novedades con respecto a anteriores entregas. El motor gráfico del programa es capaz de mostrar un número muy elevado de unidades a la vez.

puntuación total **70**



Myth 3: The Wolf Age

Un buen juego táctico

«Myth III: The Wolf Age» es un juego de estrategia, diseñado por Mumbo Jumbo para Take 2, en el que el jugador controla a un ejército de guerreros formado por unidades con distintas habilidades. Nuestra misión será la de acabar con todos los ejércitos demoníacos que pueblan el mundo de juego, para lo que tendremos que aprovechar las ventajas propias de las unidades que poseamos. Mientras que los guerreros suelen preferir el combate cuerpo a cuerpo, magos y arqueros necesitarán cierta distancia para atacar con ventaja. Normalmente, contaremos con un número limitado de hombres para acabar cada fase, lo que supone que tendremos que definir tácticas ofensivas y defensivas para salvaguardar su integridad física. En un principio, «Myth III» puede parecer un juego arcade con pequeñas dosis de estrategia, pero tras la primera partida, salta a la vista que éste es un juego táctico con un fuerte componente de acción.

EMPEZANDO

El menú principal de juego nos ofrece las típicas opciones para configurar el programa y comenzar sendas partidas single y multiplayer. Si elegimos la partida para un solo jugador, podremos acceder al clásico tutorial que, de forma sucinta y práctica, nos muestra los controles básicos de las unidades y nos enseña a manejar la cámara. Los usuarios que ya están familiarizados con el universo «Myth» pueden prescindir de este tutorial, aunque conviene que los novatos lo utilicen, al menos para descubrir las habilidades básicas de las unidades más comunes. También aprenderemos en el tutorial cómo agrupar unidades del mismo tipo, algo fundamental para ordenarlas posteriormente en formaciones de combate. Lo primero que aprende aquel que prueba «Myth III» es que cualquier enfrentamiento directo y mal estructurado acaba necesariamente con la muerte de la mayoría de sus hombres. Los enemigos son poderosos y acuden en grupos amplios, de tal forma que es imposible vencerlos sin estructurar nuestras huestes en formaciones para repeler los ataques. El jugador puede seleccionar entre diez formaciones distintas, bien


La batalla está servida: dos ejércitos enfrentados en una lucha sin cuartel.

Es imposible vencer a los enemigos sin estructurar nuestras huestes en formaciones que repelan sus ataques


Los héroes juegan un papel fundamental, por lo que tendremos que proteger sus vidas.


Cada unidad dispone de un indicador gráfico, que nos señala su nivel de salud y el maná que le queda.


Nuestros ejércitos podrán aprovechar la orografía de los mapas de forma muy ventajosa.



No todas las unidades actúan igual. Por ejemplo, los no muertos pueden atravesar charcas y barrizales.



El número de unidades que combaten a la vez es muy elevado, y provoca instantáneas como ésta.

El modo multijugador nos brinda la posibilidad de utilizar todos los personajes disponibles



Este es uno de los mejores ejércitos disponibles: enanos, esqueletos, caballeros, arañas y vampiros.



Los ogros son las unidades más peligrosas, debido a su enorme tamaño y a su fuerza.



El control de las unidades respeta los cánones del género, lo que facilita los primeros momentos.

pinchando sobre un botón en la barra de formaciones –menú que aparece en el borde inferior de la pantalla–, bien utilizando los típicos "atajos de teclado". Dado que siempre contaremos con distintos tipos de unidades, podremos agruparlas por clases –arqueros, guerreros, etc.– y ordenar los grupos en formaciones diferentes. Ésta será la única forma efectiva de avanzar en el juego, por lo que queda demostrado que «Myth III» no puede ser considerado como un simple y llano arcade, y sí como un complejo juego de estrategia táctica.



GRAN VARIEDAD DE UNIDADES

Pero antes de aprender a usar estrategias de combate, es necesario familiarizarse con las unidades disponibles. «Myth III» incluye hasta cuarenta tipos diferentes de unidades, con personalidad y habilidades únicas. Nuestros ejércitos están formados por bárbaros, soldados, arqueros, hechiceros, guardias de élite, equipos de demolición (en el caso de los enanos) e incluso campesinos, cada uno con distintas armas y tácticas de combate. En algunas misiones podremos controlar héroes legendarios con habilidades especiales, característica típica de los JDR. Los enemigos que nos encontraremos son de diversos tipos, incluyendo legiones de no muertos, Myrkridianos, Ghôls, Trolles y miembros del culto a la Araña. Aunque no podremos manejar unidades maléficas en las partidas de un jugador, el modo multiplayer nos brinda la posibilidad de seleccionar entre todos los personajes disponibles para organizar nuestro ejército. Las misiones que encontraremos son variadas y aparecen justificadas por el argumento del juego.

MULTIJUGADOR

El apartado multijugador cobra gran importancia en «Myth III: The Wolf Age» y no desmerece respecto al modo individual.

El jugador dispone de un extenso abanico de opciones para diseñar nuevas misiones a partir de escenarios preconstruidos. Hay catorce escenarios online, pero también podemos reutilizar escenarios single player previamente superados. Hay doce modalidades de juego distintas, algunas clásicas como Capturar la Bandera o Último Hombre en Pie, y otras más novedosas, pero todas ellas divertidas.

Aunque el juego incluye opciones para conexión en Red Local, «Myth III» ha sido diseñado para ser jugado a través de Internet (mediante GameSpy), por lo que este tipo de conexión es mucho más recomendable.

TECNOLOGÍA

Al igual que sus predecesores, «Myth III» utiliza un motor gráfico 3D que permite al jugador manejar la cámara libremente. La acción transcurre en tercera persona, de tal forma que el usuario puede variar sus decisiones tácticas durante la batalla.

Es muy importante familiarizarse con el funcionamiento de la cámara –que, dicho sea de paso, resulta bastante farragoso–, ya que su dominio será crucial para vencer en los combates. Los escenarios son bonitos y detallistas, gracias al cuidado catálogo de texturas empleado. Los modelos 3D de las unidades son espectaculares y, aunque se echa en falta un número más elevado de polígonos en alguno, es debido a la gran cantidad de personajes que mueve simultáneamente. El sonido cumple su función discretamente, aunque la banda sonora, épica, ambienta muy bien.

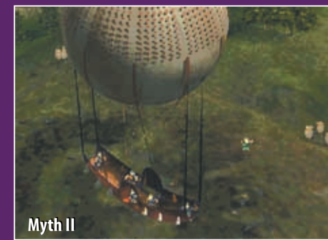
EL VEREDICTO

«Myth III» es un buen juego de estrategia. Es jugable y adictivo, aunque resulta un tanto complejo durante las primeras partidas.

Sus defectos son un sistema de cámaras poco intuitivo, un interfaz bastante inútil, las escasas novedades que plantea y que los diálogos no hayan sido traducidos. Sus virtudes, unos gráficos de buena calidad, una jugabilidad excelente y un multijugador muy completo, que garantiza la longevidad del programa. En resumen, una opción recomendable.

I.C.C.

Una saga con solera



Myth II



Myth II

«Myth: The Fallen Lord» fue el primer capítulo de una serie inaugurada por Bungie -la compañía responsable de "Oni" y "Halo"-, en la que juegos de estrategia, rol y acción se daban la mano para ofrecer al jugador una nueva experiencia lúdica. A primera vista, «Myth» parecía el típico juego de acción con personajes fantásticos, en el que dos ejércitos de guerreros medievales se enfrentaban entre sí. Nada más lejos de realidad; tras librar una primera batalla y perder en ella a todos nuestros hombres, resultaba fácil adivinar que el juego nos exigía una planificación táctica previa de cada misión. «Myth» también fue pionero en la utilización de un motor tridimensional para la representación de entornos y personajes complejos, que permitía modificar en tiempo real el punto de vista de la cámara, característica muy útil para vigilar el desarrollo de los combates. El juego tuvo una buena acogida tanto por el público como por la crítica, que alabó el hecho de que el juego empleara un engine 3D en tiempo real. Gracias al éxito cosechado por el juego, Bungie lanzó poco después una secuela –«Myth II: Soulblighter»– que mejoraba el engine gráfico y ampliaba el elenco de unidades disponibles.



Myth II



Myth II



Punto de Mira

- Compañía: **BUGBEAR ENTERTAINMENT/JOWOOD PRODUCTIONS**
- Disponible : **PC**
- Género: **VELOCIDAD / SIMULADOR**



Simulador de rally con mayúsculas por su elevada exigencia a la hora de pilotar, un reto para los fanáticos del género que, a cambio de pelear con el volante, disfrutarán con los extraordinarios gráficos, los efectos visuales de última generación y una vertiginosa sensación de velocidad.



CPU: Pentium II 350 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 500 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (8 MB compatible DirectX 8) • **Multijugador:** Sí (red e internet)

TECNOLOGÍA:	**82**
ADICCIÓN:	**90**

Desafiante pilotaje de míticos coches de tracción delantera o trasera, con un realismo que enganchará a los aficionados a esta disciplina automovilística. Ralentización en el modo arcade cuando hay varios coches en pantalla. Requerimientos de hardware muy altos. Entorno 3D real del trazado y las zonas anexas, gráficos sobresalientes, efectos de iluminación de cine y reflejos con mapeado cúbico.

puntuación total **84**

Rally Trophy

Para expertos al volante

En el actual mercado del software de entretenimiento es difícil encontrar juegos como «Rally Trophy», que destila la afición de sus responsables por la disciplina o género simulado hasta el punto que parece hecho, por encima de todo, para disfrute propio. Y es que BugBear Entertainment es un equipo de programación finlandés, y ya sabemos de la pasión de los finlandeses por el automovilismo, con multitud de campeones a lo largo de una gloriosa historia.

POR AFICIÓN

Esta presentación de la idiosincrasia de los programadores explica los dos aspectos más loables y arriesgados de cara al éxito comercial; recreación de la gloriosa época de finales de los 60 principios de los 70 en lugar del habitual simulador de los WRC actuales y la enorme dificultad del pilotaje, cuyo nivel de principiante es similar al profesional de otros simuladores. De hecho, las primeras carreras rayan en la frustración, el coche es incontrolable e invita a pensar en una deficiente programación. Como somos adictos al volante, no nos rendimos y empezamos a practicar empleando diferentes estilos de pilotaje, pues los coches de la época necesitaban ser domados con paciencia y técnica. Tras un par de horas practicando con el mismo coche en un trazado en particular empezamos a adaptarnos a la pérdida de tracción, dureza de la dirección y nerviosismo de la zaga y lo que antes era un suplicio se transforma en pilotaje en estado puro que nos engancha al volante y los pedales con una conducción tan adictiva que le hemos dedicado un recuadro para extendernos en sus realistas cualidades "racing". El fantástico modelo matemático que calcula el comportamiento es tan verídico que incluso diferencia como ninguno entre tracción trasera y delantera, olvidaros del efecto tren sobre raíles típico de la tracción total. Los avezados pilotos que superen el arduo período de adaptación, además de pasárselo bomba con una conducción de fabulosa complicidad entre piloto y máquina, van a disfrutar de los mejores gráficos que hemos visto en un juego de coches. Como acostumbrados a la natural belleza de su país, los grafiistas finlandeses han hecho un fenomenal trabajo para trasladarla al juego tanto en los fondos como en los diversos terrenos por los que transcurre nuestra particular odisea sobre ruedas. El trazado, ya sea grava, asfalto, nieve o barro, tiene las texturas idóneas para que deseemos no salirnos de su superficie, puesto que las zonas que lo delimitan, también de magnífico aspecto, provocan una sensible pérdida de velocidad y de agarre, amén de estar repletas de árboles revienta parachoques, baches, piedras y cunetas pavorosas.



Los efectos de estelas de polvo, grava y nieve son prodigiosos y ensuciarán los bajos de la carrocería.

El modelo de comportamiento es cien por cien fiel a las frenéticas reacciones de los coches rally de los años 70



Una imagen que muestra el realismo de los coches, que disponen de suspensiones independientes.



En los coches de tracción delantera la dirección se bloqueará si pisamos a fondo el freno.

LOS GRÁFICOS, UN 10

Y tan hermoso entorno 3D, con filtrado anisotrópico y profundidad de color de 32 Bit, no acaba en los márgenes de los caminos, va más allá de la zona de carrera por terraplenes y campos abiertos en los que es posible recorrer vías de



Hay que vigilar las cunetas cuando se cortan las curvas, pues el coche puede saltar y sacarnos.



Es una lástima que en el modo arcade se ralentice la acción debido a la escasa optimización del engine.

Gráficamente es una joya, con lo último en efectos 3D, filtrados anisotrópicos y color de 32 bit



Los modelo poligonales de los coches son de los mejores que hemos visto en el género.



Recortar por las zonas adyacentes de los caminos supondrá perder velocidad y correr riesgos.



Los efectos de iluminación son tan realistas que los rayos del sol llegarán a cegarnos.

tren, puentes, lagos y diversas construcciones típicas del país donde se celebra el rally (Rusia, Kenia, Finlandia y Suecia). No es aconsejable salirse tanto como para descubrir esta interesante ruta alternativa pero es de alabar el esfuerzo realizado por BugBear para eliminar esa sensación de correr por un tubo tan presente en el género. Además, del vasto terreno que rodea al trazado salen animales que cruzan la carretera para nuestro espanto. Los extraordinarios efectos de iluminación generan sombreados de gran calidad y rayos del sol cegadores que contribuyen a generar una atmósfera de muy bella. Hay cámaras para todos los gustos (persecución, capó y parachoques) y las repeticiones de la carrera, aunque automáticas, tienen una vibrante puesta en escena que nos permite gozar como dioses de tres geniales virtuosismos técnicos, a saber; ejemplares modelos de coches con deformaciones que parecen sacadas de un desguace real, complejo efecto de niebla por hardware para recrear virtualmente las estelas de polvo, grava o nieve que despiden los coches y unos reflejos por mapeado cúbico más que impresionantes. Nos ha llamado la atención una compleja simulación física que no sólo afecta al movimiento dinámico de los coches sino también a todos los elementos del entorno, pues al golpear una valla, señal o cualquier poste con el parachoques, el elemento en cuestión sale lanzado y luego rebota siguiendo las leyes de la física con gran realismo. El sonido, con soporte de EAX2 y 64 canales con posicionamiento 3D en tiempo real, nos rodea con los aplausos del público, la lluvia y el ambiente de los profundos bosques de Rusia y Finlandia. A destacar el bramido de los motores, digitalizados a partir del delicioso ronroneo de los motores reales.

GRANDES REQUERIMIENTOS

El motor gráfico se muestra muy eficaz si tenemos en cuenta la monumental riqueza gráfica del programa. La sensación de velocidad es insuperable, pero si queremos disfrutar de la resolución a 1024x768 píxeles con texturas en 32 Bit y el máximo detalle en los circuitos, vehículos y reflejos, los requerimientos de hardware son demasiado elevados. En un ordenador con procesador Athlon a 800 MHz, 256 MB de RAM y con una tarjeta gráfica GeForce3 Ti 500 con 64 MB de memoria gráfica fue necesario disminuir la distancia de dibujo para disfrutar de la configuración máxima. Pero esta mediocre optimización del motor gráfico va a peor en el modo arcade, donde competimos contra otros coches como si de una carrera abierta se tratara, pues en el momento en que hay más de dos bólidos en pantalla, la acción se ralentiza hasta ser injugable. Da la impresión que el motor gráfico fue creado para el modo rally clásico, donde nunca vamos a coincidir con otro coche, y a última hora se ha incluido una opción arcade, que a la complejidad de renderizar otros vehículos de gran calidad gráfica debe añadir el exigente cálculo de la IA del resto de pilotos. En resumen, tendremos que reducir la resolución y el detalle de los reflejos y los coches para poder jugar tanto en el apasionante modo arcade como en las partidas multijugador en Internet y red local. Otro defecto que también nos ha obligado a restar puntos son los comentarios fuera de lugar del copiloto. Canta bien las incidencias del recorrido, pero cuando chocamos o llegamos con retraso suelta sandeces del tipo "¿dónde has sacado el carnet?". No sabemos si se debe al doblaje en castellano, pero terminamos por odiar a nuestro copiloto por lo soez y absurdo de sus "coletillas". Menos mal que la tecnología y el pilotaje nos entusiasman, y «Rally Trophy» es el mejor de su género en ambos aspectos.

A.T.I.



Tracción a dos ruedas

La nómina de coches míticos que podemos pilotar en «Rally Trophy» no tiene precio para los amantes de la época dorada de los rallies: Mini Cooper S, Ford Lotus Cortina Mk1, Opel Kadett Rallye, Alfa Romeo Giulia GTA, Saab 96 V4, Volvo 122 Amazon, Lancia Fulvia Coupé HF, Fiat 600 Abarth, Ford Escort RS2000 Mk1, Renault Alpine A110 y Lancia Stratos. Pero mantener estas máquinas dentro de los sinuosos trazados sólo es apto para pilotos curtidos, pues los modelos con tracción delantera casi no responden a los toques de volante, mientras que los vehículos



de tracción trasera tienen una zaga con reacciones violentas y en ocasiones verdaderamente impredecibles.

Es aconsejable iniciarse en el extremado realismo de este simulador con un modelo de tracción delantera, como el Mini Cooper S. La tracción al eje frontal es mucho más estable y la zaga seguirá fielmente el camino marcado por el volante. Por el contrario, la dirección es pesada y apenas permite girar el coche, por lo que debemos entrar en las curvas cortándolas y con la trayectoria definida, pues cualquier toque del volante o el freno ya en la curva serán de lo más inefectivos. Hay que limitarse a dar ligeros toques de gas y emplear el deslizamiento escandinavo, que consiste en girar levemente el volante a 2/3 en la entrada de las curvas de grado 3, 4 y 5 para que la zaga inicie un deslizamiento que controlaremos pisando el acelerador y con un suave contravolante.

Los pilotos expertos prefieren la tracción trasera, pues otorga al piloto un control independiente de los dos ejes, lo que permite más maniobrabilidad y una respuesta técnica a las situaciones más comprometidas. Olvidaros de la tracción trasera si no usáis volante y pedales, pues el teclado no otorga la sensibilidad de pisada o giro necesario para controlar estos coches suicidas que transmiten unas sensaciones únicas a su afortunado, a la par que necesariamente contrastado, piloto. El derrape es la clave de la tracción trasera, y se logra frenando con fuerza para bloquear las ruedas traseras, dejando que las ruedas delanteras, que responden al volante, recuperen la trayectoria ideal.



Punto de Mira

- Compañía: **EIDOS**
- Disponible : **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



La desaparición de Dinamic y, por lo tanto, de su larga y exitosa serie de juegos «PC Fútbol», ha dejado un vacío que será difícil ocupar. «Championship Manager 01/02» aspira a hacerlo y aunque no será, como pone en la caja, "El juego más importante de tu vida", resulta una oferta a tener muy en cuenta.



CPU: Pentium 133 MHz • **RAM:** 16 MB • **HD:** 650 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** Sí (Red local, Internet, pantalla compartida)

TECNOLOGÍA:	**70**
ADICCIÓN:	**85**

El tamaño de la base de datos así como el editor incluido hacen de éste un juego a disfrutar durante mucho, mucho tiempo. El interfaz es bastante árido y la ausencia de un simulador de partidos tampoco ayuda demasiado. La abundancia de opciones disponibles permite realizar todas las tareas propias de un entrenador de un equipo real.

puntuación total **80**



Championship Manager 01-02

Gestión de primera clase

La larga serie de juegos de gestión futbolística «Championship Manager» ha ido mejorando con los años de manera progresiva hasta llegar a convertirse, con la entrega que nos ocupa, en uno de los juegos de su género más completos de todos los tiempos. A la habitual avalancha de opciones disponibles, que abarcan hasta los detalles más insospechados de la gestión de un club futbolístico, hay que añadir también una base de datos de dimensiones verdaderamente descomunales que además cuenta con todas las licencias oficiales. Desgraciadamente, es muy probable que también sea uno de los más áridos, ya que la ausencia de cualquier tipo de simulador que reproduzca el desarrollo de los partidos convierte la experiencia de jugarlo en una sucesión algo monótona de texto e imágenes estáticas.

SISTEMA TRADICIONAL

El sistema de juego de «Championship Manager 01/02» no se aparta de manera apreciable del estándar universalmente aceptado para los títulos de este género. Así, tenemos que adoptar de manera simultánea los papeles de entrenador y manager de un equipo de fútbol para ocuparnos de todos los aspectos derivados de su gestión, tanto deportiva como futbolística. Mediante un sistema de menús podremos decidir alineaciones, tácticas, entrenamientos, o incluso el fichaje de nuevos jugadores o trabajadores del club. Todo ello, por supuesto, se acompaña con una abrumadora cantidad de datos, tanto en forma de noticias acerca de lo que hacen en cada momento el resto de clubes, como de resultados y clasificaciones de todas las competiciones oficiales. Este sistema es básicamente idéntico tanto si queremos jugar en solitario contra la máquina como si participamos en el modo multijugador, ya sea a través de Internet, de una red local o, en el caso más sencillo, en un único ordenador en turnos alternos.

Entre las opciones nuevas que se han incluido exclusivamente para esta entrega, destaca la posibilidad de enmascarar las diferentes estadísticas de cada jugador, de forma que para poder evaluar su calidad hay que examinar detalladamente su rendimiento a lo largo del tiempo, igual que en la vida real, así como la



Cada jugador tiene su propia idea con respecto a su situación en el club, como se aprecia en la imagen.

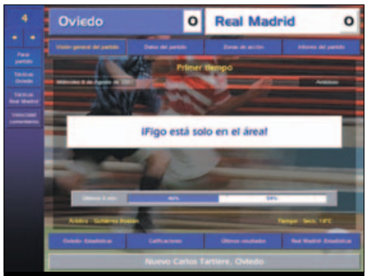


Un aspecto fundamental del juego es definir un sistema táctico acorde con los jugadores.

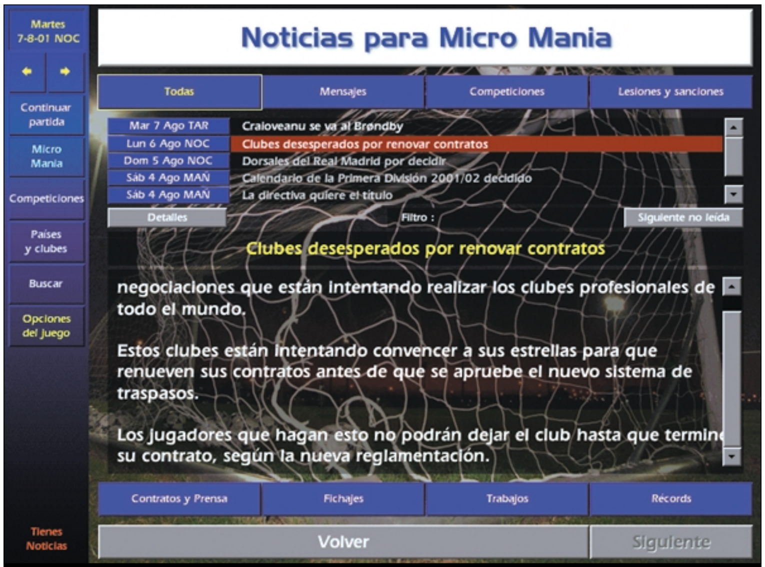
La desaparición de la serie «PC Fútbol» favorecerá sin duda el éxito de «Championship Manager 01/02»



Podremos definir hasta siete tipos diferentes de entrenamientos personalizados.



La descripción de los partidos en modo texto puede llegar a hacerse bastante monótona.



Una de las novedades introducidas en esta entrega de la serie es el nuevo sistema de traspasos aprobado por la UEFA para esta misma temporada. Un elemento que ayuda a crear la inevitable sensación de realismo.

El sistema de juego, sin ser especialmente novedoso, satisfará a los aficionados al género



El sistema de fichajes es bastante realista y en las negociaciones no sólo influye el dinero.



A la hora de iniciar una partida, conviene no incluir demasiados países o el juego de ralentizará mucho.



Todos los datos incluidos son reales y cuentan con las licencias de las correspondientes federaciones.

nueva normativa de fichajes europea aprobada por la UEFA para esta misma temporada.
Pero sin duda la característica más interesante de «Championship Manager 01/02» es el descomunal tamaño de su base de datos que nos permite controlar literalmente cualquier equipo de cualquiera de las ligas del mundo con un mínimo de importancia internacional. Así, se incluye la posibilidad de elegir entre los equipos de 26 países diferentes de todo el mundo, desde España, Inglaterra o Italia hasta Japón o Turquía, pasando por Brasil, Argentina o Rusia, para un total de más de 120 competiciones diferentes, entre ligas, copas y todo tipo de campeonatos. Aunque, lógicamente, nosotros jugaremos controlando un único equipo, al crear una partida podemos seleccionar más de un país si queremos que el ordenador genere de manera automática los resultados para ellos en cada jornada. Esto aumenta el realismo y la profundidad del juego, pero la cantidad de cálculos necesarios hacen que no sea una opción muy recomendable para ordenadores de gama baja.
Otras cantidades igualmente abrumadoras son los 10 580 equipos de fútbol incluidos o, sobre todo, las 130 000 entradas de la base de datos entre jugadores y personal técnico. Aunque evidentemente no todos los jugadores tienen todas sus características definidas de forma exacta, sí las tienen los bastantes como para que el juego resulte de un realismo asombroso. Además el juego incluye también un editor que permite acceder a la base de datos y modificarla hasta en sus más mínimos de talles, desde las características y preferencias de cada jugador, a las alineaciones de los equipos o los nombres y capacidades de los estadios.

ASPECTO AUSTERO

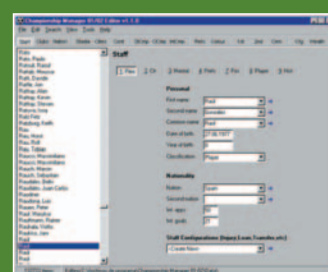
El interfaz de «Championship Manager 01/02» utiliza un sistema de menús de texto sobre fotografías de motivos futbolísticos que ocupan todo el fondo de la pantalla. Dentro de que los juegos de gestión no se caracterizan precisamente por las bondades de su interfaz, hay que reconocer que el del juego que nos ocupa resulta especialmente árido tanto por la gran abundancia de opciones disponibles, como por la ausencia de cualquier tipo de icono o gráfico que lo suavice. Además, a la hora de disputar los partidos el sistema no ofrece ningún tipo de simulación de la acción, y se limita a "retransmitir" los partidos mediante una sucesión de textos que nos van explicando las jugadas más importantes que se van produciendo. Aunque es cierto que también se pueden visualizar todo tipo de estadísticas que se van actualizando en tiempo real, en realidad lo mejor que se puede decir de este sistema es que se puede acelerar mucho de forma que cada partido transcurra en unos pocos segundos. Dentro de este apartado hay que destacar, eso sí, la gran corrección con la que se ha llevado a cabo la traducción de todo el juego, algo que dada la ingente cantidad de texto implicada, resulta de la mayor importancia.
Dada la practica ausencia de gráficos lo lógico sería pensar que los requisitos del juego han de ser necesariamente muy bajos, y aunque en gran medida esto es cierto, no hay que pasar por alto la elevada potencia de cálculo necesaria para realizar todos los cálculos cuando son más de uno los países seleccionados al comenzar la partida. Así, si bien con un único país el juego funciona sin problemas en un Pentium 133, si seleccionamos todos los países disponibles y subimos al máximo el tamaño de la base de datos que crea el juego durante la partida, incluso en un Pentium III a 850 MHz, el programa puede tardar más de media hora en generar todos los datos necesarios para comenzar a jugar, así como más de cinco minutos en calcular los resultados de una única jornada. Afortunadamente el juego resulta igual de interesante aun sin necesidad de conocer los resultados de, por ejemplo, la liga japonesa, de forma que la solución para evitar ralentizaciones innecesarias es tan sencilla como incluir únicamente los países que realmente nos resultan interesantes.
«Championship Manager 01/02» no es, en resumen, un juego sencillo ni ligero. Antes al contrario nos encontramos ante un producto complejo que no sólo requiere del jugador conocimientos futbolísticos previos, sino una considerable dosis de entusiasmo para obviar una interfaz extremadamente simple y monótona, lo que lo convierte en un título desaconsejado para el jugador ocasional. Los aficionados al género, en cambio, disfrutarán del que, con permiso del extinto «PC Futbol», probablemente sea el simulador de gestión más completo del mercado.

J.P.V.

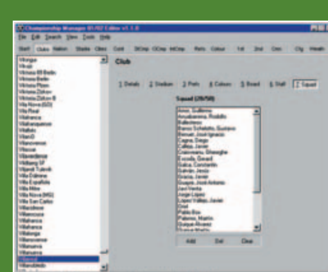
Libertad para crear



Una de las características más interesantes de «Championship Manager 01/02» es el potente editor que acompaña al juego. Este editor nos permite modificar hasta el último detalle de su enciclopédica base de datos desde los jugadores hasta los equipos o los estadios.
Así, por ejemplo, podríamos cambiar las alineaciones de los diferentes equipos asignando de manera arbitraria los jugadores que tienen contratados, o bien podríamos editar cada uno de los 18 atributos, tanto físicos como mentales, que definen a cada jugador para crear futbolistas perfectos o para reducir la habilidad de los equipos rivales.
Igualmente, también podríamos editar detalles tales como los equipos preferidos



de un jugador, las características de su contrato o las características del estadio en el que juega. Por supuesto, los que posean la elevadísima cantidad de paciencia necesaria podrán directamente crear sus propias entradas personales en la base de datos introduciendo de manera manual toda la información requerida, aunque eso es todo un trabajo de chinos, os lo podemos garantizar.
Las opciones de personalización del juego llegan hasta el extremo de la inclusión de un editor de imágenes que nos permite ampliar el catálogo de fondos que trae el programa de serie.
Todo un detalle a tener en cuenta, la posibilidad de actualizar y modificar las bases de datos del programa.



Punto de Mira

- Compañía: **VERANT INTERACTIVE**
- Disponible : **PC**
- Género: **JDR ONLINE**



Más allá de las verdes praderas, más allá del azul cielo, más allá de todo lo que conocemos con el nombre de Norrath, se encuentra un satélite llamado Luclin. Allí, a miles de millas de Norrath, viven los Vah Shir, también conocidos como Kerrans en. Esa mítica raza, mitad felinos mitad humanos, es bondadosa y honesta, pero puede convertirse en un terrible rival. Como podéis comprobar, la nueva expansión de «Everquest» viene cargadita de novedades.

CPU: Pentium III, 500 MHz • **RAM:** 128 MB (rec 256 MB) • **HD:** 450 MB • **Tarjeta 3D:** Sí, 16 MB, compatible DirectX (rec 32 MB) • **Multijugador:** Sí; es obligatorio el pago de una cuota mensual. • Requiere tener instalado «Everquest» en el disco duro.

TECNOLOGÍA:	**90**
ADICCIÓN:	**90**

Los nuevos modelos de personajes, los nuevos escenarios, los caballos, las nuevas habilidades, la ambientación... Todo ello es impresionante. Los requisitos de sistema que necesitaremos para correr esta nueva expansión con todos los detalles activados y con fluidez también son "impresionantes". Estamos, otra vez, ante el mundo virtual de fantasía épica más grande y complejo jamás creado.

puntuación total **90**



EverQuest, Shadows Of Luclin

Más allá de Norrath

Verant nos trae la que, en principio, va a ser la última expansión, (quién sabe), de la famosa saga «EverQuest», esta vez con el nombre de «Shadows of Luclin». En esta nueva expansión las novedades son bastante numerosas, y se nota que Verant ha tenido en cuenta a la competencia («Dark Age of Camelot»).

NUEVOS GRAFICOS

«Shadows of Luclin» se podría caracterizar casi como un juego nuevo, ya que aparte de incluir más quests, zonas y objetos, también incluye unos gráficos totalmente remodelados. Todos los modelos de personajes han sido hechos desde cero, con una calidad excepcional y unos movimientos mucho más reales. Así mismo, «Shadows of Luclin» incluye un CD extra que actualiza todas las texturas del mundo antiguo, pero con una calidad muy superior. Para que nos hagamos una idea de la calidad de éstas, el mundo antiguo de Norrath utilizaba texturas de 32x32 pixels, las nuevas texturas son de 256x256 y, en algunos casos, 512x512 pixels.

La principal novedad de «Shadows of Luclin», es la posibilidad de seguir mejorando a nuestro personaje aunque ya seamos nivel 60. Se ha añadido una nueva barra de experiencia de habilidades, que no tiene penalización al morir y que es totalmente independiente a la barra



Esta siniestra criatura de horrible aspecto, habita en las entrañas de Luclin.

de experiencia de nivel. Existen habilidades generales, habilidades denominadas "Archetype", que sólo pueden entrenarlas un tipo de clases, y las habilidades específicas de cada clase.

LA NUEVA RAZA

Otra de las novedades principales es la inclusión de una nueva clase y raza para poder empezar un nuevo personaje. La nueva raza es la

La tercera expansión de «EverQuest» no sólo ofrece nuevos escenarios y razas, sino que ha renovado totalmente el aspecto gráfico del juego

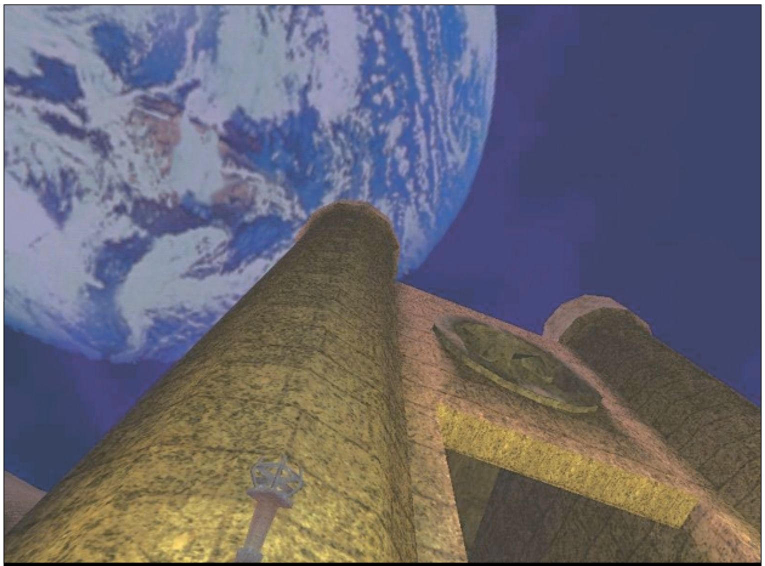


Todos los NPCs del juego tienen ahora muchos más polígonos, como se aprecia en la imagen.

"Vah Shir", o Kerrans, hombres gato, y la nueva clase se denomina "Beastlord", que vendría a ser una mezcla de Magician y Shaman. Los Beastlords disponen de poderosos pets, así como hechizos aumentadores de velocidad, de curación y, a niveles altos, hechizos de regeneración de maná.

Al contrario de lo que pasó con la anterior expansión «Scars of Velious», a la que sólo podían acceder los jugadores con personajes de nivel 30 como mínimo, en «Shadows of Luclin» tenemos la posibilidad de empezar desde cero, o poder ir a ciertas zonas incluso a nivel 1. Dispone de zonas "newbie", zonas intermedias, zonas para niveles altos, y zonas para las famosas "ubberguilds", para que los clanes con personajes de nivel altísimo puedan seguir buscando nuevos retos.

Verant se ha dado cuenta de que las zonas con más éxito en el mundo de «EverQuest» son las zonas exteriores, al aire libre. Por eso, en «Shadows of Luclin», casi la inmensa mayoría de zonas son de este estilo, vastas planicies ver-



Más allá del oscuro cielo, podemos observar Norrath en todo su esplendor, visto desde Luclin. Cuando uno entra en este continente-satélite, toma conciencia de la vastedad del mundo de «Everquest».



Un experimentado grupo de españoles explorando las vastas praderas de SoL.





Ahora, podremos ser dueños de fuertes y esbeltos caballos que nos ayudarán a realizar largos viajes.

La posibilidad de montar a caballo es una de las novedades más significativas de esta expansión



Las elfas del bosque están ahora más guapas que nunca, gracias a los nuevos gráficos.

des llenas de colinas, rocas, lagos cristalinos, riachuelos, y altos árboles, donde la exploración y la cautela son las principales armas.
En «Shadows of Luclin» tampoco faltan las famosas mazmorras, donde largos, oscuros y húmedos pasillos se adentran en las entrañas de Luclin. En total, más de 25 nuevas e inmensas zonas a explorar, haciendo de ésta, la mayor expansión de «EverQuest» hasta la fecha, superando a todas las anteriores.

MONTAR A CABALLO

Además, por si no hubiera bastantes novedades, se ha incluido la posibilidad de poder comprar caballos. Ahora, tras el previo pago de varios miles de monedas de platino, podemos atravesar las verdes llanuras montados en poderosos corceles raudos como el viento. Existen muchos tipos de caballos disponibles, dependiendo de lo que se quiera gastar cada uno. El más barato, que vale unas ocho mil monedas, sería equiparable a las famosas "Jboots". El más caro, con un precio de alrededor de ciento treinta mil monedas de platino, dicen los rumores que permite moverse más rápido que la canción de bardo llamada "Selo's Accelerando".
Dependiendo de la raza que seamos, deberemos comprar un caballo que se adapte a nuestra altura, las razas pequeñas deberán adquirir un pony, las razas medias un caballo normal, y las grandes un caballo de guerra. El funcionamiento de los caballos es exactamente el mismo que un hechizo de espíritu de lobo, es decir no puede usarse en mazmorras interiores, y no pueden matarte el caballo. El caballo es un objeto en forma de riendas, que llevarás en el inventario, y que se utilizará cuando se desee ir a caballo, haciendo clic derecho sobre él.

REQUERIMIENTOS ALTOS

Después del nuevo derroche gráfico que tiene esta nueva expansión, y lo poco optimizado que está su motor gráfico, hay que advertir de antemano que para jugar con soltura se necesita un equipo muy potente. Verant ya advirtió que son necesarios como mínimo 256 megas de ram, (recomendando asiduamente 512) para poder visualizar a la vez todos los modelos nuevos de personajes. Así mismo, se necesitará un potente procesador o una tarjeta gráfica de última hornada para mover la inmensa cantidad de texturas en alta resolución.
La parte positiva de este aspecto, es que podemos desactivar en todo momento los nuevos modelos de personajes, o bajar las texturas a baja resolución si no disponemos de un potente ordenador. Eso sí, aquellos que dispongan de una buena máquina, se quedarán fascinados ante la belleza gráfica, la perfección de los nuevos modelos de personajes que incluye «Shadows of Luclin» y la calidad de las texturas en alta resolución que hacen uso de la tecnología T&L y las nuevas características de DirectX 8.1.

L.V.F.

Excelente ambientación



Una de las cosas que se nota que Verant ha ido cuidando más y más con cada expansión, es la ambientación. En «Shadows of Luclin» la ambientación es mucho más real que en el resto de expansiones. Los sonidos de ambiente han sido cuidados al máximo, y prácticamente estés donde estés escucharás sonidos como pájaros o viento en escenarios abiertos, o sonidos de pisadas, rocas cayendo y gritos ahogándose en la oscuridad en escenarios tipo mazmorra. Así mismo, la ambientación en las ciudades es ahora mucho más realista, y se ha cuidado todo hasta el último detalle. Resulta impresionante pasearse por Sanctus Serus y ver sus fuentes con agua, y sus jardines con árboles y plantas; o visitar Shadow Haven, ciudad construida en el interior de las rocas de Luclin, y perderse por sus calles repletas de tabernas.
La ambientación en general está tan lograda, que a veces dan ganas de olvidarse de las dichosas barras de experiencia y dedicarse a hacer unas por puro placer.

Un mundo renovado





Los continentes antiguos de Norrath, (Odus, Antonica, Faydwer, Kunark y Velious) han sufrido un cambio radical de imagen. Todas las texturas de los viejos continentes han sido hechas desde cero y a alta resolución, eso explica que la expansión «Shadows of Luclin» ocupe tres CDs. Observando las capturas, podéis ver varias zonas con las texturas antiguas y con las nuevas, la diferencia es abismal, tan abismal como el tamaño de éstas: 256x256 y 512x512.



De la misma manera, el soporte global de DirectX 8, hace que todas las tierras antiguas tengan soporte para los nuevos efectos de las últimas librerías de Microsoft, sólo si la tarjeta gráfica donde se ejecute las soporta. Para que os hagáis una idea de cómo son los nuevos modelos, aquí tenéis una imagen donde podéis comparar el aspecto de los personajes del «Everquest» original con el que tienen en «Shadows of Luclin».







Punto de Mira

- Compañía: **UBI SOFT**
- Disponible : **PC, PS2**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **ACCIÓN/PLATAFORMAS**

Con un entorno 3D diseñado para soportar un ritmo frenético, con la presencia de múltiples y delirantes personajes y un modo de juego “combate” que es una versión del de «Quake», tan edulcorada como divertida, esta nueva entrega de «Rayman», viene a insuflar nuevos aires a una serie que recupera el trono de los juegos de plataformas para ordenadores compatibles, un género que cada vez tiene más presencia en esta plataforma.





CPU: Pentium II 400 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 660 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (compatible Direct 3D) • **Multijugador:** Sí (pantalla partida)

TECNOLOGÍA:	**70**
ADICCIÓN:	**80**

El modo de juego combate es una versión divertida y para todos los públicos de «Quake». Las partidas multijugador se limitan a la pantalla partida. Buenos gráficos y efectos visuales, animaciones geniales y, sobre todo, mucha diversión.

puntuación total **75**

Rayman M

Plataformas y combates

En esta nueva entrega del juego de plataformas de mayor éxito en los compatibles se respira competición, lucha y enfrentamiento a rayo partido. Hay dos modalidades de juego para pasárselo bomba: “carreras” y “combate”. El primero casi no necesita presentación, se trata de ganar a los contrincantes recorriendo a toda pastilla unos circuitos donde reina el juego de plataformas en todo su esplendor con rampas, diversas alturas, precipicios, superficies varias y mecanismos de toda índole que podemos activar con dos intenciones contrapuestas; ayudarnos (catapultas, atajos, etc.) o fastidiar a los adversarios levantando muros, cambiando el recorrido y otras “faenas” similares de lo más desternillante, siempre que no nos las hagan a nosotros.

MODO “COMBATE”

El modo “combate” es una experiencia nueva, al menos en este género, porque es toda una sorpresa entrar en escenarios tipo arena, donde nuestro personaje tendrá que sobrevivir al modo «Quake», es decir, esquivando y disparando al mismo tiempo. La cámara se acerca para seguir la acción en tercera persona, con un movimiento del punto de mira que responde al ratón siguiendo el estilo de los arcades de perspectiva subjetiva. Sí, el movimiento y la acción nos resulta familiar, pero el objetivo y



Es absurdo malgastar la munición cuando nuestro objetivo está protegido por un generador.

la forma de actuar es bien diferente. En el modo “recoger lens”, hay que conseguir el mayor número posible de ellos y como aparecen de uno en uno de forma aleatoria en el escenario habrá que correr más que el rival o simplemente disparar para dejarlo congelado y así llegar antes. Ahora bien, nuestro contrincante es listo y hábil como la más terrorífica criatura de «Return to Castle Wolfenstein», preparaos para ver cómo esquiva el disparo mientras os encontráis congelados en un abrir y cerrar de

El modo de juego carrera no aporta sorpresas, pero mantiene el dinamismo de los juegos de plataformas



Surfear por las corrientes de agua es cuestión de anticipar los giros y ver con tiempo los obstáculos.



Los interruptores cambiarán la disposición de las plataformas y los obstáculos.

ojos, porque tienen una puntería de campeones de tiro. Dentro del modo “combate” hay otras dos modalidades de juego: “lucha” y “capturar la mosca”. Cuando entréis en el modo “lucha” os encontraréis con el escenario repleto de generadores de armas diversas: rayos, columnas de fuego, bombas teledirigidas, escudos, etc. Sólo podemos usar el arma otorgada por el generador que acabemos de tocar, y tanto este acceso secuencial como el tipo de arma disponible determinan la estrategia a seguir; disparo a distancia, cuerpo a cuerpo, ocultarnos, ir a por otro generador y toda suerte de argucias en medio de una batalla divertida que alcanza su punto culminante con la bomba de tiempo, que activará una carga con una minúscula cuenta atrás que podemos pasar a otro con sólo tocarle.

Claro está que empezará a perseguirnos para devolvernos el regalito antes de la explosión. Vamos, el juego de la patata caliente mezclado con el “tú la llevas”. La tercera opción del modo “combate” es “capturar la mosca”, en el



La tormenta de fuego resulta, sin duda, una de las armas más devastadoras en los combates.

El modo combate es muy adictivo y no tiene nada que envidiar a los juegos de acción en primera persona



En el modo de juego "combate" es necesario parapetarse cuando estamos desarmados y buscar un arma.



Podremos optar entre varios personajes, a cual más delirante y disparatado.



En algunos circuitos hay torres e interiores donde la perspectiva cambia a cenital.



Las alas y los rayos nos permiten recorrer grandes distancias balanceándonos en el aire.

que tenemos que arrebatarle un par de alas a quien las lleve y mantenerlas con nosotros el máximo tiempo posible.

3D OPTIMIZADO

Todos los elementos gráficos del entorno 3D de «Rayman M», así como su motor gráfico, pueden calificarse de notables. Con soporte de transformación e iluminación por hardware, la generación de polígonos es fulgurante, un requisito indispensable ante la imparable acción que debe engancharnos a la pantalla en un juego de plataformas. Se ha sacrificado definición y tamaño de las texturas, que mantienen un nivel más que aceptable, a favor de la velocidad de renderizado. Los escenarios presentan multitud de elementos sorprendentes por su diseño e interacción con el sistema de juego. Las explosiones de color, tan habituales en el género, alcanzan nuevas cotas de impacto visual. Y muchas de las cualidades del motor del juego, como la estudiada física de los objetos secundarios y su optimización para funcionar en ordenadores lentos, pasan desapercibidas, pues nuestros ojos no pueden apartarse de una acción que exige reflejos felinos.

Los efectos visuales y las animaciones reparten espectáculo por doquier, mientras el sonido mantiene el tipo, lo que no es poco si tenemos en cuenta que suceden muchas cosas a la vez.

El juego de las diferencias

No, no se trata del clásico pasatiempos, hemos incluido este montaje para que comprobéis que con una simple pulsación de interruptor se puede cambiar la disposición de los obstáculos. Lo suyo es hacerlo justo cuando pasen nuestros rivales, que se estrellarán sin remisión, dejándonos vía libre. Resulta complicado estar atento al trazado, a las trampas, a los contrincantes, enemigos del escenario y encima estar atento para disparar con puntería a estos interruptores, pero en las ligas de mayor dificultad se hace imprescindible recurrir a estos sagaces sabotajes.





El regreso de Rayman no ha podido ser más despampanante. Si en su antecesor se produjo un salto a las tres dimensiones tan precipitado que culminó con una perspectiva de cámara poco idónea para un juego de plataformas, ahora se ha llevado a cabo con indudable maestría en el género, pues la cámara de persecución no entorpece ni pierde de vista por un segundo a la disparatada acción.

El modo combate es original en este género, y os podemos asegurar que en adicción nada tiene que envidiarle al mejor arcade de perspectiva subjetiva.

«Rayman M» destierra uno de los defectos más presentes en los juegos de plataformas: la reiteración. Tiene dos modos de juego radicalmente distintos, ocho personajes y tres clases de objetivos para cada modo de juego. Además, se incluye un pad para jugar con mayor precisión, todo un hito en la búsqueda de jugabilidad por parte de los responsables del programa.

Lo único que nos ha decepcionado e impide que «Rayman M» se lleve una mejor puntuación ha sido que la opción multijugador, casi única razón de ser de este nuevo título, no permite conexiones por red o Internet, todo un contrasentido. Sí, es cierto que el modo "combate" fomenta la participación de varios jugadores, pero en esta versión para ordenadores compatibles la única forma de establecer partidas multijugador es mediante la pantalla partida, un inexplicable atraso para los tiempos que corren.

A.T.I

Que no te chafen

Estamos habituados a los hilarantes trompazos de los juegos de plataformas, pero en «Rayman M» los golpes y mamporros son tan variados y curiosos como dignos de la más sonora carcajada. En esta secuencia, el pobre Rayman acaba literalmente chafado y viendo estrellitas. Y es sólo una muestra de las mútiples y geniales secuencias de animación que veréis cuando vuestro desafortunado personaje caiga en un trampa, quede atrapado en un obstáculo, sea vapuleado o se estrelle, porque desaparece la violencia visual para dejar paso a secuencias inspiradas en los dibujos animados de la Warner.

Puede haber mil discusiones entre los que prefieren las muertes con estrellitas y los que no pueden vivir sin el gore, pero es indiscutible que siempre es más reconfortante, a la par que divertido, ser aplastado o aniquilado a "lo toon" que a "lo sangriento".





Punto de Mira

- Compañía: **JOWOOD**
- Disponible : **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**

«The Nations» se enmarca dentro de los parámetros definidos por la serie «Settlers»: programas de construcción en los que no sólo hay que levantar edificios, también hay que asignar oficios, gestionar los recursos obtenidos, e incluso dirigir los esfuerzos bélicos para conquistar a las civilizaciones con las que compartimos escenario. Por lo demás, «The Nations» no aporta novedades destacables a este subgénero. Más de lo mismo.





CPU: Pentium 350 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 300 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** Sí, red local e internet (servidor FSGS)

TECNOLOGÍA:	**70**
ADICCIÓN:	**65**

La falta de originalidad es el principal argumento en contra de este juego. Los gráficos son bonitos y todo el diseño artístico en general es muy bueno. Las diferencias entre las tres razas del juego son meramente estéticas.

puntuación total **70**

The Nations

Poco original, muy entretenido



Ojo al detalle: cuando el panadero sajiki acude al trabajo, se le puede ver amasando pan.

«The Nations» es un juego de estrategia que se podría enmarcar dentro de la estela iniciada por «The Settlers», en el que una serie de civilizaciones competían por los recursos naturales de una zona determinada, sin que la guerra fuese el objetivo principal, como ocurre en los títulos tipo «Command & Conquer». Las naciones a las que hace referencia el título son tres: Pimmons, Amazonas y Sajikis (las mismas del juego «Alien Nations», precursor del que nos ocupa). Las diferencias entre ellas a la hora de plantear una estrategia de construcción son prácticamente inapreciables, así que jugar con las guapas Amazonas viene a ser lo mismo que hacerlo con los repulsivos Sajikis. Esta uniformidad en los mecanismos de juego de las tres facciones disponibles es ciertamente lamentable, pero al menos en el plano estético hay que reconocer que sí son completamente distintas. Un poderoso zoom permite variar la aproximación de la cámara entre una vista panorámica y un primer plano desde el que se disfrutan todos los detalles que los gráficos ofrecen. La dirección de arte también es muy buena, con una simpática estética caricaturesca que se ve realzada por los retratos personalizados de los pobladores, los científicos y los caballeros mercenarios. "Personalización" es la palabra clave para definir a la vida diaria de los habitantes de «The Nations». Cada uno tiene asignado un nombre, una familia, un lugar de trabajo y su propia vivienda. El jugador puede seguir la actividad diaria de sus ciudadanos, desde que se levantan por la mañana para ir al trabajo hasta que regresan a sus casas al final de la jornada para disfrutar de los productos de lujo que sus esposas (o esposos, en el caso de las amazonas) han comprado en el mercado. Hay todo un pequeño ecosistema perfectamente equilibrado dentro de los asentamientos de «The Nations»: sus habitantes nacen, crecen, van a la escuela, y se casan para tener hijos y formar nuevas familias. Si sus necesidades diarias no son atendidas, su motivación cae en picado, su trabajo se resiente, y en última instancia se convierten en delicuentes o abandonan el poblado para irse a vivir a otro sitio (¡y se llevan consigo a sus familias!).



La interfaz es uno de los aciertos de «The Nations», ya que resulta tan accesible como completo.



Gracias a los iconos que hay sobre sus cabezas, es fácil darse cuenta de lo que piensan los ciudadanos.

Su principal defecto es que no aporta nada especialmente nuevo a un género que ya está muy trillado

Por fortuna, gracias a un cómodo sistema de iconos y un estupendo e intuitivo interfaz, es sencillo detectar los problemas, ejecutar diagnósticos y aplicar las soluciones correspondientes a tiempo.
El diseño del juego es digno de alabanza y no deja de ser un acierto que los recursos sean tan sencillos de identificar: es evidente que el pan y la fruta son alimentos básicos para distribuir en la taberna, mientras que los bollos o las tartas de bayas son productos refinados que corresponden al mercado. Del mismo modo, no hace falta consultar el manual para deducir que los tablones y las barras de acero se obtienen a partir de la madera y el hierro.



Cuando se cierra un trato, las mercancías no llegan al almacén por arte de magia, hay que esperar a que las traigan.


El ordenador rara vez es capaz de construir por sí mismo unas murallas tan elaboradas como estas.

La bulliciosa vida de la aldea en «The Nations» es todo un espectáculo digno de ser contemplado


Para la amazonas, los hombres son el "sexo débil", así que les corresponde a ellos ir al mercado.


El mini-mapa se utiliza para desplazarse de un pueblo a otro sin necesidad de recurrir al scroll.


Cuando un ciudadano está descontento, puede que se convierta en un criminal.

Esto ayuda a que el juego sea muy accesible y fácil de aprender para cualquier usuario, ya sea novato o veterano en el género.

¡ES LA GUERRA!

En «The Nations» también se puede hacer la guerra, ya sea para procurarse el acceso a una valiosa cantera de mineral o para borrar completamente del mapa a una civilización rival. Esta faceta militar se desarrolla mediante la construcción edificios con guardias defensivos (durante el primer nivel de tecnología) y la contratación de caballeros mercenarios para el ataque (en el segundo y tercero). Un sistema de popularidad basado en las acciones diplomáticas determina la calidad de los caballeros que ofertan sus servicios. Dichos caballeros, acompañados de su correspondiente séquito de luchadores, se controlan de forma directa, al estilo de las unidades de los juegos de estrategia en tiempo real, aunque tienen una inteligencia artificial bastante mala.



COMERCIO PARA TODOS

Normalmente, en un juego tipo «Settlers», como éste, se corre el riesgo de llegar a un "cuello de botella" en la producción porque un determinado tipo de recurso puede resultar muy difícil de conseguir.

En «The Nations» se ha minimizado el efecto de estos atascos mediante un sistema de libre comercio. El jugador puede intercambiar unas mercancías por otras en cualquier momento acudiendo a los "mercaderes voladores". Esto no significa que se haya eliminado la necesidad de la producción propia (adquirir 10 unidades de una materia elaborada pueden costar fácilmente hasta 100 unidades de materia prima, un precio definitivamente alto), pero sirve para ir tirando y saliendo de aprietos que, de otro modo, detendrían el progreso del juego de forma alarmante. El precio en el que se valoran los recursos fluctúa con la oferta y la demanda, lo cual supone un sistema económico creíble. Los intercambios también se pueden realizar con otros jugadores (computerizados o no), incluyendo una divertida función de contraoferta.

LAS MODALIDADES DE JUEGO

En «The Nations» hay tres modos de juego: campaña (una por nación, de diez misiones cada una), partida libre (más conocido en el argot estratégico como "escaramuza") y multijugador. Lamentablemente, y a pesar de los esfuerzos de los diseñadores por implantar mecanismos atractivos para éste último modo, el multijugador de «The Nations» parece condenado a las redes locales, porque en el buscador de partidas por Internet integrado dentro del juego es muy difícil encontrar jugadores online.

El modo juego libre (o escaramuza) viene a ser el mismo que la modalidad multijugador, pero con oponentes computerizados en lugar de jugadores online. Se puede escoger el mapa, la nación que llevará cada jugador y la condición de victoria (por tiempo, por oro o por exterminio). Se echa en falta una opción para establecer alianzas, aunque tal vez con eso se desvirtuase la faceta comercial del juego. Y es que en este tipo de partidas libres el comercio es el gran protagonista, ya que los jugadores no sólo intercambian productos con los "mercaderes voladores", sino que pueden proponer ofertas y contra–ofertas a los demás jugadores en función de sus necesidades concretas de cada situación.

NO ES UNA OBRA MAESTRA PERO...

En realidad, «The Nations» no ofrece avances realmente significativos a la popular fórmula creada por «The Settlers», una fórmula que ha sido refinada a lo largo del tiempo por innumerables títulos similares. Tiene bonitos gráficos y está diseñado de forma inteligente, eso hay que concedérselo.

No pasará a la historia de los videojuegos, pero seguro que proporcionará muchas horas de entretenimiento a los más veteranos y a todos aquellos que busquen un buen título con el que iniciarse en el género.

G.P.H.

Detalles de construcción

El detalle gráfico de «The Nations» se extiende también al proceso de construcción. Cuando se ordena la construcción de un edificio, éste aparece meramente como unos cimientos (o como en el caso de esta estatua conmemorativa, un bloque de piedra sin pulir).

A medida que el albañil va progresando en su trabajo, el gráfico que representa al edificio atraviesa diferentes estados de construcción hasta que llega a su forma completa. Luego, el edificio tiene dos aspectos posibles: ocupado o vacío. Cuando un edificio está ocupado (como una panadería en la que trabaja un panadero), se añaden las animaciones apropiadas para representar lo que ocurre en él.



Los Bugs

«The Nations» no está exento de bugs, aunque por fortuna ninguno de ellos es tan grave como para suponer un serio handicap.

El primero y más evidente es un mensaje de alerta que aparece en blanco. Tal vez signifique que faltan productos en el mercado o la taberna, o que el mercado está demasiado lleno, pero realmente es imposible saberlo a ciencia cierta.

Otro de los bugs se refiere a la construcción de edificios. Por algún motivo, hay algunos edificios que dejan de recibir las materias primas necesarias para su construcción sin motivo aparente. Sin embargo, si el edificio es demolido y se intenta levantar en otro lugar, el problema desaparece. Ocurre rara vez, pero es bastante molesto.

El último bug detectado es más bien un fallo de traducción: una de las quejas de los ciudadanos es que no tienen "pasteles", ¡pero los pasteles no figuran entre los recursos del juego! En realidad, lo que están pidiendo son bollos, que se fabrican en la panadería después de descubrir la tecnología apropiada para hacerlo.



- Compañía: **MAD DOG/ ACTIVISION**
- Disponible : **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



Secuela del que probablemente es el mejor juego de estrategia de la nueva generación de Star Trek, y que además introduce dos nuevas razas y un escenario de batalla en 3D muy agradecido para todos los fanáticos de las tres dimensiones, pero poco práctico cuando se trata de mover las unidades.



CPU: Pentium II 350 MHz • **RAM:** 64MB • **HD:** 1.3 GB • **Tarjeta 3D:** Sí (8 MB, compatible DirectX 8) • **Multijugador:** Sí (Internet en Gamespy y red local)

TECNOLOGÍA:	**60**
ADICCIÓN:	**50**

Gran número de unidades, atractiva explotación de recursos en los planetas y protagonismo de las nebulosas y barreras de antimateria. La perspectiva 3D es incómoda durante las batallas, y los movimientos de las naves son irrisorios. Escaso respeto a las creencias trekkies, pues las naves no adquieren peso específico independiente y son unidades sacrificables como si fueran soldados.

puntuación total **50**



El hiperespacio permite recorrer largas distancias a la velocidad de la luz.

Star Trek Armada II

Sólo para trekkies empedernidos



El dispositivo de camuflaje de las naves de combate Klingon (como el ave de presa de esta secuencia) sigue marcando las diferencias a la hora de realizar incursiones en territorio hostil.

En una primera aproximación, las diferencias entre «Star Trek Armada II» y su antecesor parecen insuficientes, sobre todo porque la imagen global del programa es idéntica. Ahí están la federación, el imperio Klingon, los Borg y los Romulanos, a los que se unen en los modos de combate y multijugador, los Cardasianos y la raza Species 8472 como nuevas facciones en una guerra espacial por el control de cuadrantes y galaxias.

LO DE SIEMPRE

Con unos tutoriales muy adecuados para los neófitos en esta lid, la interfaz de control es muy buena, pues exprime el uso de los dos botones del ratón y la rueda para realizar la selección de unidades, desplazarlas, movernos a lo largo de mapeados de gran extensión, reunir las flotas y realizar las acciones. El escenario de juego se puede contemplar desde la perspectiva cenital inclinada con zoom presente en la primera parte o entrando en el nuevo entorno 3D, donde podemos realizar un zoom, girar la cámara o moverla verticalmente. Sin duda es una novedad muy espectacular, pero está mal integrada con el control de las unidades en movimientos cortos y especialmente en cambios de altura, es decir, en el eje Z, que son muy complicados y produce la impresión de solapamiento de las naves. Para colmo, en plena batalla se producen confusas concentraciones y es casi imposible distinguir qué esta ocurriendo y, lo que es más preocupante, dónde y a quién están atacando. El movimiento de la cámara en el mapeado 3D cuando hay muchas unidades en combate es tan deficiente que finalmente volvemos a la perspectiva cenital inclinada para ver las cuadrículas del mapeado, orientarnos y recuperar la capacidad de reacción operativa. En suma, la esforzada perspectiva 3D queda para momentos puntuales de tranquilidad, desplazamientos a velocidad hiperespacial usando el cliqueo en el pequeño mapa del escenario situado en el panel de control, o como recreo visual de unidades, estaciones, planetas y nebulosas.

> La calidad gráfica se puede calificar con buena nota, pero lejos de las excelencias de «Homeworld» y de las posibilidades de la tecnología actual

La gestión de recursos ha aumentado con el añadido del metal y el Latinum a las ya conocidas necesidades de tripulación y Dilithium. No obstante, la acción sigue claramente dirigida a las batallas y basta con situar estaciones de extracción, minas y procesadoras orbitales cerca de los planetas o lunas ricas en estas materias para asegurarnos el suministro ininterrumpido de los recursos.

Asimismo, tampoco es complicado enviar naves de colonización para asentarse en planetas habitados que nos sirvan como fuentes de recursos humanos. Ahora bien, como es ley en



La construcción de estaciones y plataformas se realiza desde las naves de construcción que envían androides.


La organización de flotas en distintas formaciones es la clave para las avanzadillas de ataque.

Los enormes cruceros y las naves son unidades de poco peso específico en la batalla, como si se tratara de infantería


La conquista de planetas es el primer paso para la colonización o extracción de recursos.


Las nebulosas juegan un papel fundamental por estar presentes en todos los mapeados.


Aunque las estaciones disponen de defensas de gran potencia, siempre conviene situar torretas.

el género, conviene proteger con naves las rutas de extracción y los planetas colonizados. También aparece el comercio como método de conseguir el recurso que necesitemos en un determinado momento.

AL ATAQUE

La organización de flotas, las distintas formaciones de combate y un perfecto conocimiento de las características de las naves de ataque son los tres factores a manejar con mano maestra en las batallas, la auténtica razón de ser de «Star Trek Armada II».
Prima el ataque selectivo de cada flota sobre objetivos específicos, con la acción conjunta de todas las unidades. Pero los capitanes más avezados pueden controlar independientemente los cruceros de batalla más devastadores, como la clase Enterprise, para usar los torpedos de gran potencia u otras armas de largo alcance con poder de destrucción extra. La inteligencia artificial de nuestras unidades es configurable con parámetros de grados de alerta, uso independiente del armamento y establecimiento de rutas, etc.
A pesar de esta ampliación en las posibilidades de control individual, arrasar al resto de las razas es sencillo; investigar tecnología para potenciar el arsenal de cada clase de nave, crear cuatro o más flotas con una nave de reparación en cada una y enviarlas masivamente al ataque.
En la base, con la extracción de recursos asegurada, se crea una circunferencia con torretas lanzamisiles y diversos sistemas defensivos mientras en los hangares dejamos encargada la producción en cadena de naves y cruceros de combate.

3D ACEPTABLE

A pesar de la comprometida jugabilidad de la perspectiva 3D, debemos comentar su calidad gráfica, que calificamos con buena nota, pero lejos de las excelencias de «Homeworld» y de las posibilidades de la tecnología actual. A este respecto, sorprende comprobar que se ha utilizado procesamiento de vértices por hardware, pero únicamente para acelerar el renderizado, algo que se agradece cuando giramos la cámara en la perspectiva 3D. El mapeado de ondulaciones (bump mapping) proporciona una magnífica presencia a los efectos visuales de escudos, rayos, torpedos, explosiones, columnas de fuego y estelas de propulsión. Los grafistas también demuestran gran maestría en el uso de las transparencias y la paleta de millones de colores, pues tanto los mencionados efectos visuales como las omnipresentes nebulosas, planetas y barreras de energía parecen contener cargas eléctricas, gases y antimateria. Más decepcionante es la realización de las estaciones y naves, correcta pero sin alardes de ningún tipo.



No es el deficiente control de la perspectiva 3D lo que más nos ha disgustado, sino el escaso respeto a la mentalidad trekkie. Nos explicamos, en cualquier película o capítulo de la serie se le confiere una enorme importancia a la existencia y protagonismo de cada nave; vivimos con su sufrida tripulación y conocemos la eficacia de sus sistemas de defensa (escudos, camuflaje) o combate (torpedos, descargas cuánticas). En este juego es lo antagónico, pues las naves no pasan de ser simples y muy sacrificables unidades sin un ápice de vida propia. Prima la cantidad de naves en lugar de la resistencia y, para colmo, los movimientos de las unidades son impresentables, con giros imposibles y un comportamiento más próximo a los moscones que a lo propio de naves estelares de gran tonelaje.
Vamos, que las unidades tienen forma de naves pero por lo demás podrían ser soldados, tanques o aviones caza, por poner tres ejemplos.
Ambos defectos, el modo 3D injugable y el carácter escasamente trekkie de las unidades, serían suficientes para rebajar la calificación hasta el aprobado raspado, pero sube algunos enteros gracias a que las misiones del modo campaña son variadas y construyen con las secuencias cinemáticas una trama argumental, mientras que la batalla instantánea permite configurar confrontaciones épicas para las partidas multijugador

A.T.I.

Nuevas razas



CARDASSIAN UNION

Confederación de varias estirpes de seres del sistema planetario Cardasianos. Ante la escasez de recursos de este sistema, han desarrollado su tecnología para la exploración y conquista. Aunque desarrollaron un convenio con la Federación, la posterior invasión Klingon ha obligado a los Cardasianos a unirse de nuevo en la independencia y todos los científicos han regresado al planeta base.
Disponen de muchas clases de naves de ataque y cruceros estelares, entre los que destaca la clase Brinok, que lanza droides de impacto y dispone de un camuflaje tan efectivo como el Klingon. La mayor ventaja de elegir a los Cardasianos en las partidas multijugador es la disponibilidad del arma más devastadora del juego, el misil Dreadnought, capaz de volatilizar una estación espacial y arrasar con su onda expansiva una base entera.



SPECIES 1874

Descubierta por los Borg en el cuadrante Delta en la fecha interestelar 2373, es la raza más dispar de cuantas pueblan «Star Trek Armada II». Son considerados como seres interdimensionales, y son originarios de los confines más remotos del espacio, donde no hay estrellas ni planetas, sino sólo biomateria, en el denominado espacio de fluidos.
Tienen una sociedad comunitaria con una mentalidad de grupo similar a los Borg, con los que también comparten la agresividad contra el resto de las razas. La biomateria es el único recurso que precisan, y pueden obtenerla de cualquier material que volatilicen. Sus estaciones y algunas naves son seres con vida orgánica que han evolucionado a lo largo de milenios para una especialización que supera a la de cualquier otra raza. Al ser orgánicos, sus estructuras no necesitan ser reparadas, pues se regeneran. Su tecnología es tan avanzada y diferente que no puede ser adquirida por abordaje con rayo tractor o asimilada por los Borg.

- Compañía: **SEGA/EMPIRE**
- Disponible : **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



Las conversiones de consola a PC suelen ser, salvo excepciones, ejemplos perfectos de desidia a la hora de adaptar la tecnología y los sistemas de juego. «Hundred Swords» no sólo forma parte de ese lote, sino que además es, sin duda, uno de los juegos de estrategia en tiempo real más "descafeinados" que hemos visto nunca.



CPU: Pentium II 400 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 600 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (Necesaria 16 MB compatible DirectX8) • **Multijugador:** Sí (Red local, Internet)

TECNOLOGÍA:	45
ADICCIÓN:	40

La conversión directa de la versión de consola ha dado como resultado un interfaz confuso y un apartado técnico muy deficiente. La ausencia de una traducción al español anula el único atractivo posible del juego, su elaborado argumento. La inteligencia artificial de nuestras unidades es simplemente nefasta, en especial en lo referente a la búsqueda de rutas.

puntuación total **40**





La construcción ha de ser supervisada por uno de nuestros oficiales, en todo momento.

Hundred Swords

Prescindible

«Hundred Swords» es un juego de estrategia en tiempo real que apareció para Dreamcast en Japón el año pasado pero que, tras la repentina cancelación de la consola en todo el mundo, no llegó a ver la luz fuera de las fronteras niponas. Como juego de consola y, en concreto, de Dreamcast, poseía un cierto interés por ser el primero, y por lo tanto el único, de su género, pero cabe preguntarse por lo oportuno de su conversión a formato PC, formato en el que, honestamente, costaría trabajo encontrar un juego de estrategia peor que «Hundred Swords».

UNA MEZCLA MUY POBRE

Aunque es fiel a los esquemas clásicos de la estrategia en tiempo real, en el sentido de que nuestra misión es recolectar los dos recursos disponibles, rocas y aceite, para construir con ellos edificios y unidades con las que atacar a nuestros enemigos, «Hundred Swords» introduce también en su sistema de juego elementos de aventura y rol. Así, nuestras fuerzas han de dividirse necesariamente en "escuadrones" cada uno de ellos controlado por uno de los ocho héroes a nuestra disposición. Cada uno de estos héroes puede controlar a un número limitado de unidades, generalmente del mismo tipo al que él pertenece (ya sea, arquero, infantería o caballería), y va ganando nuevas habilidades y objetos mágicos con la experiencia de una partida a otra. Aunque es cierto



El juego posee tres vistas de las cuales ésta es la más alejada. Como

que ni la mezcla de estrategia y rol ni el sistema de compañías de unidades son en absoluto ideas originales (recordemos el reciente «Kohan, Inmortal Sovereigns»), no son ni con mucho el problema más grave al que debe enfrentarse el jugador de «Hundred Swords». Antes al contrario resulta mucho peor la forma en que se han simplificado todos los elementos que podríamos llamar tradicionales

El motor gráfico ofrece un rendimiento lamentable para PC, independientemente, de la potencia del ordenador en el que se ejecute



A pesar de que parece que son muchas unidades, en realidad sólo damos órdenes a los comandantes.



Constantemente aparecen mensajes de texto, en inglés, informándonos del desarrollo de la partida.

del género hasta producir un juego terriblemente pobre, de forma que, por ejemplo, sólo posee tres únicos tipos de edificios, el cuartel general, las barracas y las minas, apenas sí se pueden desarrollar mejoras de estos o de las unidades y las órdenes disponibles no pasan de la media docena.

Para colmo de desastres, además de ser muy simple, las pocas características presentes están realmente mal implementadas. En concreto, el sistema de control es confuso y apenas si



Los efectos luminosos de hechizos, disparos y ataque especiales son constantes a lo largo del juego, y en verdad figuran entre las pocas cosas dignas de ser salvadas en este «Hundred Swords».



El terreno está modelado en 3D, algo que no viene a mitigar los profundos errores del juego.

Se trata de un juego de estrategia, pero tan simplificado que carece de prácticamente cualquier atractivo



Antes de cada misión se nos ofrecen todo tipo de indicaciones sobre la forma de completarla.



El juego está en inglés y el manual no pasa de ser un folleto de apenas ocho páginas.



La iluminación cambia según la misión tenga lugar durante la noche o durante el día.

nos ofrece opciones, de manera que no sólo no podemos seleccionar más de un héroe con su compañía a la vez, sino que cada vez que seleccionamos a uno de ellos la pantalla se centra sobre él automáticamente, algo que cuando hay una batalla en marcha no tiene la más mínima gracia. Por otra parte, la respuesta de las unidades a nuestras órdenes es extremadamente lenta y a menudo transcurren varios segundos desde que le indicamos un objetivo a una unidad hasta que ésta se pone en marcha. En este sentido, hay que destacar también la escasa inteligencia artificial de las unidades, en especial en lo referente a la búsqueda de rutas, ya que en cuanto se les ordena desplazarse a un lugar que implica rodear un obstáculo existen muchísimas posibilidades de que se quedan bloqueadas.



El compendio de despropósitos se completa con un manual que apenas sí merece la calificación de "folleto" (8 páginas) y que ni siquiera explica muchos de los elementos más importantes del sistema de juego; además, todos los textos están en inglés y, un error imperdonable en un juego de estrategia en tiempo real, no se puede grabar durante las partidas.

HISTORIAS A LA JAPONESA

A pesar de todo, el título también tiene elementos positivos, aunque ciertamente no muchos. Así, como buen juego japonés, tiene un argumento largo y muy elaborado, dentro del característico estilo manga, repleto de historias de amor y de rivalidades desmedidas. La historia se desarrolla en un continente imaginario en el que tras varios siglos de guerras cuatro reinos gobernados por las familias Nalavale, Gran, Mascar, y Riplustorie han firmado por fin la paz. Sin embargo, las maquinaciones del malvado clan Mascar contra el recién coronado y todavía adolescente rey de Nalavale, cuyo papel hemos de adoptar, vuelven a provocar el conflicto entre sus respectivos ejércitos. Desgraciadamente, como este argumento se va desarrollando a lo largo de la campaña mediante numerosas y muy frecuentes ventanas texto y éstas están todas sin traducir, aquellos que no dominen la lengua inglesa tendrán serios problemas para llegar a vislumbrar siquiera "de que va la película". Por otra parte, «Hundred Swords» incluye hasta cuatro modos de juego diferentes, incluyendo un modo de práctica en el que entrenarse en los rudimentos del sistema de juego, la campaña individual, un modo de misiones con tres niveles de dificultad y 17 mapas diferentes y un modo multijugador a través de red o Internet, aunque éste último sólo permite un máximo de cuatro jugadores, lo que limita en gran medida la diversión ofrecida por este modo. Por lo que respecta al apartado técnico el juego no puede ocultar sus orígenes japoneses y, de hecho, la mejor manera de describir, para que lo entienda todo el mundo, sus gráficos 3D de muñecos cabezones que se mueven a saltitos, es diciendo que son "a lo Final Fantasy". Desgraciadamente, aunque esto representa abundantes y espectaculares efectos luminosos y un uso muy efectivo y extremadamente alegre de los colores más vivos en todas las texturas, también implica que la resolución del juego se queda en unos exiguos 640x480, que el sistema de cámaras es absolutamente lamentable, con sólo tres puntos de vista ninguno de los cuales permite seguir cómodamente el desarrollo de la acción, y que se ha hecho un uso desmedido de la niebla que no desaparece ni siquiera al ejecutar el juego en los ordenadores más potentes.

Parece claro, en resumen, que «Hundred Swords» acusa demasiado su origen como juego de consola ya que, como casi siempre, nadie ha considerado necesario adaptarlo mínimamente para su exportación al PC. Con muy buena voluntad podríamos decir que se trata de un juego apropiado para introducir a los más pequeños en el complejo mundo de la estrategia en tiempo real, si no fuera por su deficiente interfaz y, sobre todo, por la ausencia de una traducción al español.

Así las cosas no podemos sino recomendarte en su lugar prácticamente cualquier juego del mismo género que encuentres en la tienda, ya que con toda probabilidad será mejor que éste.

J.P.V.

Aprendiendo a andar



De entre todos los problemas que aquejan a «Hundred Swords», que son muchos, probablemente los más irritantes son los que afectan a la inteligencia artificial porque éste es, sin duda, uno de los aspectos más importantes del juego. En especial resultan patético el sistema de búsqueda de rutas de nuestras unidades que, con increíble facilidad, se quedan bloqueadas ante cualquier obstáculo que aparezca en su camino, aún cuando en muchas ocasiones sería más sencillo esquivarlo que quedarse ahí. Con pasmosa frecuencia, tal y como podéis comprobar en las imágenes adjuntas a esta columna, hemos ordenado a un héroe y a las unidades a su cargo dirigirse a un lugar moderadamente lejano pero



que implica cambiar de nivel, por ejemplo descendiendo o subiendo un rampa, para comprobar asombrados cómo todas ellas se empeñan en ir hacia allí en línea recta y, claro, se acaban chocando contra un acantilado y ahí se quedan hasta que las vuelves a seleccionar y las diriges tramo a tramo rodeando todos los obstáculos. Lo grave del caso es que en la mayor parte de las ocasiones la maniobra necesaria para evitar el obstáculo no implica complicados recorridos ni una ardua búsqueda a través de una superficie extremadamente irregular, sino que con tan sólo girar 90 grados y avanzar unos pasos estarían otra vez en el camino. Estos problemas resultan especialmente sangrantes porque no pueden achacarse a una conversión precipitada, sino que se encuentran en el mismo motor del juego.



Punto de Mira

- Compañía: **GRAY MATTER / ACTIVISION O2**
- Género: **DEPORTIVO / ARCADE**
- Disponible : **PC**



«Mat Hoffman´s Pro BMX» es un juego deportivo que nos permite convertirnos en piloto profesional del circuito de ciclismo acrobático. Música hardcore, adrenalina en cantidades industriales y piruetas espectaculares se dan la mano en este discreto título, que a pesar de utilizar el mismo sistema de juego de «Tony Hawk´s Pro Skater», a la hora de la verdad, no aporta nada realmente nuevo al subgénero en el que está encuadrado.



CPU: Pentium 266 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 650 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (8 MB) • **Multijugador:** Sí (LAN)

TECNOLOGÍA:	**60**
ADICCIÓN:	**70**

Inexplicablemente, los gráficos son de inferior calidad a los de «Tony Hawk». La jugabilidad resulta muy elevada, da igual si eres aficionado al deporte o no. No existe la opción de diseñar a nuestros propios corredores, y tenemos que jugar siempre con los predefinidos.

puntuación total **60**



Mat Hoffman's Pro BMX

Nada del otro Mundo

Para Activision, «Tony Hawk´s Pro Skater 2» fue un programa muy rentable. Diseñado en 2000 por Neversoft, aquel juego se convirtió rápidamente en el mejor arcade inspirado en una disciplina tan compleja y espectacular como el skateboarding.

El juego destacaba por su estupenda jugabilidad y por el empleo de un engine 3D muy adecuado, que transmitía toda la esencia de este deporte como nunca se había visto en la pantalla de un ordenador.

Gracias a la buena acogida que obtuvo el juego, Activision se especializó desde ese momento en la creación de juegos inspirados en deportes extremos -surf, snowboard, skateboard o BMX- que publica a través de su filial O2. El último en llegar es «Mat Hoffman´s Pro BMX», un clónico de «Tony Hawk´s Pro Skater 2», pero bastante menos interesante, para desgracia de todos los aficionados.

MENÚS Y PERSONAJES

Las primeras sorpresas –y no precisamente agradables– llegan cuando arrancamos el juego y observamos con incredulidad el deficiente aspecto de los menús, muchos de ellos realizados en baja resolución. Al explorar los menús en profundidad, descubrimos muchos indicios que apuntan a que «Mat Hoffman´s Pro BMX» es, como ya hemos comentado antes, un calco impúdico de «Tony Hawk´s Pro Skater 2». Pero curiosamente, en vez de superar al juego que toma como referencia, «Mat Hoffman´s» es inferior en cuanto a calidad gráfica y de contenidos, evidenciando en todo momento cierta desidia inexplicable por parte de sus creadores.

Esto podemos comprobarlo una vez más en la pantalla de selección de personajes, en la que ni siquiera está disponible la posibilidad de editar corredores, obligando al jugador a elegir entre ocho ciclistas prediseñados, algo totalmente imperdonable en un juego de estas características; y bastante fácil de implementar, por cierto.



Todos los elementos del escenario pueden ser aprovechados para realizar piruetas.



En este juego no podremos crear nuestros propios corredores, habrá que elegir entre los predefinidos.

> «Mat Hoffman´s» ofrece una elevada jugabilidad, pero los aficionados no se encontrarán con un programa ambicioso

MODALIDADES DE JUEGO

«Mat Hoffman´s Pro BMX» incluye tres modos de juego individuales y cuatro modos multijugador. En todos ellos, el objetivo consiste en aprovechar los obstáculos diseminados por un circuito para realizar espectaculares acrobacias.

Entre las modalidades para un solo jugador destaca el Modo Carrera, una campaña que nos permitirá competir para obtener portadas de revista y popularidad. En la Sesión Individual contaremos con dos minutos para cumplir tantos objetivos como sea posible –recoger iconos, romper farolas, etc.–, mientras que en la Carrera Sin Límite tendremos tiempo ilimitado para descubrir los secretos de cada pista. Las modalidades multijugador son idénticas a las disponibles en «Tony Hawk



El aspecto gráfico no ha mejorado respecto a «Tony Hawk Pro Skater 2», algo ciertamente lamentable.



La paleta de colores elegida es menos lustrosa que la empleada en otros juegos del catálogo de O2.



Incluye un buen número de efectos especiales que recompensarán la consecución de los desafíos.



Podremos combinar diversas acrobacias mientras estemos en el aire, mediante un sistema de combos.

Incluye un editor de pistas 3D en tiempo real muy sencillo de manejar que alarga la vida del juego



El sistema de física es un tanto exagerado e irreal, pero eso contribuye a mejorar el espectáculo.

Pro Skater 2» -Graffiti, Horse, Trick Attack- y están diseñadas para que dos usuarios compitan alternándose en el mismo ordenador. Además, se incluye la opción de Partidas en Red, que permite a varios usuarios enfrentarse desde distintos ordenadores conectados en red local.

OCHO ESCENARIOS

«Mat Hoffman´s Pro BMX» incluye ocho escenarios prediseñados en los que demostrar nuestra pericia y habilidad sobre una BMX.
En un principio, sólo podremos acceder al primero –la fábrica de bicicletas Hoffman en Oklahoma– aunque cuando cumplamos determinados objetivos podremos "abrir" otros recorridos. Cada uno de los escenarios incluye multitud de secretos que tendremos que descubrir, como puertas ocultas, mecanismos escondidos o bonus situados en lugares a primera vista inalcanzables.
Cuando cumplamos los objetivos estipulados en cada escenario, accederemos al siguiente nivel. Esto no será una tarea sencilla y requerirá de gran esfuerzo y muchas horas de entrenamiento por nuestra parte.
Un sistema de juego cuando menos curioso, pero que resulta del todo frustrante para el jugador inexperto, teniendo en cuenta lo difícil que es en la práctica acceder a los nuevos circuitos. Al final, todo esto repercute, como era de esperar, en la adicción del programa que baja muchos enteros.



EL EDITOR

Afortunadamente, «Mat Hoffman´s Pro BMX» incluye un editor de pistas 3D en tiempo real muy sencillo de manejar, que nos permite elaborar circuitos personalizados. Este editor permite seleccionar entre un gran número de piezas -elevadores, barandillas, escaleras, funboxes, rampas, bancos, piscinas e incluso trampas mortales- que podremos colocar y recolocar a nuestro gusto, así como variar las dimensiones del recinto sobre el que vamos a construir o elegir la ambientación temática de la pista entre cuatro diferentes. El editor incluye una opción que nos permite probar en cualquier momento el circuito que estamos creando, para ver si funciona como nosotros esperábamos. El editor alarga notablemente la vida del juego, puesto que resulta fácil ampliar la lista de circuitos.

GRÁFICOS Y SONIDO

«Matt Hoffman´s Pro BMX» no es un mal juego pero, en general, está peor acabado que «Tony Hawk Pro Skater 2». Aunque los gráficos no son malos, tampoco son tan buenos como cabría esperar. No percibimos mejoras en el apartado visual, sino más bien un descenso de calidad en determinados aspectos. Los modelos poligonales de los ciclistas son demasiado angulosos y poco refinados; las animaciones son correctas y algunas acrobacias resultan tremendamente espectaculares, pero a su vez son demasiado exageradas e irreales, al igual que el sistema de física. La paleta de colores es poco acertada y sustituye la gama de tonos pastel empleada en «Tony Hawk» por un catálogo de colores más rudos y peor conjuntados, que resultan un tanto molestos tras unas cuantas partidas. El sonido sigue por los mismos derroteros que otros juegos del catálogo O2: efectos espectaculares que realzan las acrobacias del ciclista, aliñados por una energética banda sonora en la que participan grupos como Pennywise, Fluke, Outkast o The Stone Roses.

VEREDICTO

Aunque plagia descaradamente a «Tony Hawk Pro Skater 2», «Mat Hoffman´s Pro BMX» es un juego entretenido y moderadamente excitante. Sin duda es mejor que «Dave Mirra Freestyle BMX», pero le falta el acabado que Neversoft imprime a sus productos, y alguna novedad que justifique la compra. Esperemos que «Kelly Slater´s Pro Surfer» y «Shaun Palmer´s Pro Snowboarder» -los próximos lanzamientos del catálogo O2- superen el nivel alcanzado por este juego.

I.C.S.C.

Un deporte malogrado



Dave Mirra Freestyle BMX



Dave Mirra Freestyle BMX

Los deportes extremos son terreno abonado para la proliferación de videojuegos. Buena prueba de ello era el antes mencionado «Tony Hawk´s Pro Skater 2», que sentó las bases de la renovación del género. Puede que el ciclismo BMX no sea un deporte extendido en nuestro país, pero los aficionados al género tendremos que seguir esperando para encontrar un juego que haga justicia a este deporte.
La primera decepción vino de la mano de Acclaim y se llamó «Dave Mirra Freestyle BMX», un juego mediocre que no alcanzó la calidad que se esperaba de él. Aunque sea bastante más divertido, «Mat Hoffman´s Pro BMX» tampoco cumple las expectativas de aquellos que esperábamos algo diferente. Sin lugar a dudas, los gráficos son mejores que los de «Dave Mirra», así como su indudable jugabilidad, pero el conjunto resulta demasiado similar a «Tony Hawk´s Pro Skater 2» y no tarda en hacerse monótono.
Lo original siempre es mejor, así que nuestra recomendación es la de recuperar «Tony Hawk´s Pro Skater 2» y reencontrar en él las mejores virtudes de la saga.



Tony Hawk´s Pro Skater 2


Tony Hawk´s Pro Skater 2

- Compañía: **STORMFRONT STUDIOS, UBI SOFT**
- Disponible : **PC**
- Género: **JDR**

Con «Ruins of Myth Drannor», Ubi Soft retoma la ya célebre saga de JDR basados en las reglas de D&D (Dungeons & Dragons) que diera comienzo en 1988 con el original «Pool of Radiance», desarrollado por SSI. Si tenemos en cuenta que la tercera edición de las reglas del popular JDR apareció hace un año, la ocasión es inmejorable para ofrecer a sus fans la posibilidad de vivir las aventuras en un PC. Pero, la cuestión es: ¿se construye un buen videojuego con sólo un conjunto de reglas de combate?



CPU: Pentium II a 400 MHz o equivalente • **RAM:** 64 MB • **HD:** 505 MB • **Tarjeta 3D:** Sí ,12 MB VRAM (Compatible DirectX 8.0) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	55

El sistema de combate y creación de personajes ha sido directamente adaptado de la tercera edición de D&D, lo que garantiza rigor y profundidad. El juego no introduce elementos que compensen la lentitud de las peleas, y acaba por convertirse en una experiencia muy tediosa. La recreación de los hechizos mágicos es excelente en términos visuales, y otorga a las peleas un cierto aliciente estético.

puntuación total **60**



Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Un retorno insustancial

La falta de inspiración argumental se ha convertido en rasgo distintivo de una gran parte de los JDR que salen al mercado. «Ruins of Myth Drannor» confirma la regla, aunque no precisamente por ser una excepción. Una charca de radiación ha roto el sello que la mantenía silenciada durante siglos y ha comenzado a expulsar todo tipo de monstruos que de no ser detenidos reducirán a cenizas el mundo mágico de Myth Drannor. La labor del jugador será silenciar la charca, para lo cual contará con un equipo de cuatro personajes que crecerá hasta seis conforme vaya progresando la aventura.



La exploración es en tiempo real, pero al detectar a un enemigo, entraremos en un sistema de turnos.



El momento del día en el que estemos determinará la presencia de más o menos monstruoss.

COMBATE–CENTRISMO

El original «Pool of Radiance» basó sólo parte de su éxito en el buen uso que hacía de las reglas del conocido juego de rol. La otra parte de su condición de clásico se la debe al ingenio de los programadores de SSI, que crearon un entretenido interface de exploración en primera persona que saltaba a la perspectiva isométrica en cuanto daba comienzo un combate. Trece años después de aquello, en Stormfront Studios decidieron que sería más efectivo que el juego transcurriera por entero en perspectiva isométrica, con personajes poligonales sobre fondos prerrenderizados. Las similitudes con el resto de JDR de acción son evidentes, pero más allá de las obviedades se esconde un sistema de combate más profundo, por turnos, y que tiene en cuenta factores como la posición relativa del atacante, la relación fuerza/precisión que éste desea emplear y, por supuesto, la iniciativa que determina el orden de ataque y el factor sorpresa. El problema con el combate en este nuevo «Pool of Radiance» es muy sencillo: en las primeras peleas y en los combates importantes, se agradece la minuciosidad con que ha sido trasladado y la sensación de control que otorga al jugador. Pero cuando hablamos de un juego que gira en torno a acabar con cientos de enemigos mazmorra tras mazmorra, uno se pregunta si no habría sido preferible una simplificación de las reglas. Es improbable que incluso el rolero más permisivo de todos los roleros encuentre atractivo en librar peleas esencialmente iguales habitación tras habitación en un juego que se puede prolongar fácilmente más de 100 horas.

Los cientos y cientos de combates por turnos que hay que librar, siguiendo las reglas de D&D, terminan haciéndose pesados

Los creadores presumen con toda la razón de haber adaptado las reglas de la tercera edición hasta donde nadie lo había hecho antes, pero aún se aprecian multitud de vacíos considerables. Los Bardos, Druidas y Magos tradicionales han sido suprimidos como clases, y no es posible seleccionar personajes femeninos para cada raza.

Además, armas como la ballesta no están a disposición del jugador, y la incapacidad de portar dos armas de mano perjudica seriamente al Explorador, que sí puede hacerlo en



La práctica totalidad de los hechizos mágicos han sido extraídos de la versión oficial de D&D.



La espectacularidad de los efectos especiales llega a sorprender en los hechizos de más alto nivel. El papel de

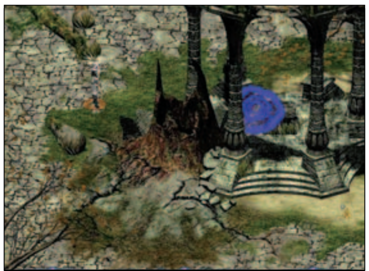
La animación y el diseño de los personajes del juego es extraordinaria



Los exteriores ofrecen los fondos más vistosos del juego, con buenos efectos de iluminación.



El sistema de combates acaba haciéndose pesado, después de cientos y cientos de combates.



Nuestro grupo estará formado por cuatro héroes que, a lo largo del juego, llegarán a ser seis.

el juego de mesa. Multitud de pequeños olvidos como estos contribuyen a romper el equilibrio entre personajes.

MALTRATO AL JUGADOR

Y no es que el resto de las tareas propuestas ofrezcan alternativa o distracción, precisamente. La exploración del mapa es innecesariamente lenta, gracias a que los personajes del grupo apenas pueden separarse unos pasos entre sí. Esto resta especial interés al modo multijugador (para el que se crean contingencias aleatorias), en el que todo el grupo irá a remolque del líder y se mantendrá inactivo hasta que emerja una refriega.
La excusa de ser víctimas de una emboscada no es válida para justificar la poca libertad de movimientos: la mayor parte de los enemigos presentan una lentitud exagerada, y podremos diezmarlos desde la distancia antes de que nos alcancen en combate. Además, aunque los creadores prometieron ofrecer un alto nivel de interacción con el medio, en la versión final lo único que se puede hacer con los objetos hallados es romperlos a espadazos.
Cuando estamos combatiendo en mazmorras, es irritante la poca cantidad de artefactos y tesoros que encontramos en los cofres. Y a menudo será necesario abrirlos todos en busca del objeto que nos permite completar la misión. Muchos de estos cofres contienen trampas que sólo el Bandido puede desactivar, creándose una desproporción en la obtención de puntos de experiencia que favorece claramente a esta clase de guerrero. La comunicación con personajes no-controlados por el jugador es igualmente pobre. En ocasiones nos sentiremos totalmente aislados matando enemigos durante horas hasta contactar con alguien que nos otorgue una pista relevante. Y debido a la absoluta linealidad que sigue el avance del juego, será necesario leer cientos de líneas de aburrido diálogo a fin de exprimir cada conversación y extraer los secretos que nos ocultan.
El modo multijugador permite a un grupo de hasta 6 jugadores inmiscuirse en una mazmorra generada por el programa. La exploración no tiene demasiado encanto, debido a que todo el grupo debe permanecer anclado al líder. Los combates más complicados, no obstante, superan en interés a los del modo historia, en especial si los jugadores emplean personajes muy desarrollados. De cualquier forma, se echan en falta aventuras creadas más específicamente para el multijugador, así como un editor de combates. Considerando la importancia que el juego brinda a las batallas, habría sido una buena idea dar al jugador la opción de crear algo parecido a un torneo o sucesión de pruebas en las que explotar las reglas adaptadas y hacer uso del amplio bestiario.

LA SORPRESA VISUAL

Al igual que muchos otros productos de este tipo, el juego de Ubi Soft hace uso de fondos prerrenderizados sobre los que tiene lugar la acción. Y, si bien la calidad de los mismos se mantiene a un nivel razonablemente alto (aunque sin llegar a los niveles de «Baldur's Gate II»), es posible echarles en cara cierta homogeneidad achacable a los límites territoriales en los que transcurre la historia.
Por otra parte, la animación y el diseño de los personajes, en especial la de los enemigos más avanzados, es extraordinaria, como también lo son los efectos especiales de los hechizos mágicos, que han sido tratados con exquisita atención y ornamentan con primor los combates finales en todo el juego.
Lo que sí es una pena es que los personajes no hayan sido modelados en alta resolución, ya que el pixelado desmerece injustamente un apartado gráfico que es sin duda el punto fuerte del juego.
El sonido es la parte más inestable del programa. Los archivos de audio en las conversaciones saltan y se repiten constantemente debido a algún tipo de fallo en la reproducción. Las melodías, por su parte, son repetitivas y aburridas, y no parecen haber sido puestas al día debidamente.

NO CONVENCE

En conclusión, es triste pensar que uno de los pocos JDR que ofrece un sistema de combate avalado íntegramente por reglas oficiales es también el que más descuida la jugabilidad general del producto. Puede que los acérrimos de D&D se deleiten con la larguísima aventura y las minuciosas peleas, pero es obvio que «Ruins of Myth Drannor» requiere un ritmo de juego más abierto para convertirse en un producto recomendable. Hacen falta razones de más peso para que el jugador tradicional abandone el dado y el papel.

D.O.P.

Plantando el campamento



Una característica curiosa en «Ruins of Myth Drannor» es la existencia de un icono que nos indica la posibilidad de montar el campamento y descansar durante unas horas, recuperando los puntos de magia y energía. Esto tiene dos consecuencias: la primera es que el juego se vuelve mucho más fácil, debido a que continuamente encontraremos claros y zonas aisladas en las que reponer al grupo.
La segunda es que las pociones curativas quedan relegadas a un segundo plano, algo reconfortante si tenemos en cuenta la escasez de tiendas y mercados que encontraremos a lo largo de nuestro camino.
La facultad de descansar también permite a los hechiceros recuperar todos los hechizos ya consumidos, por lo que acentúa su importancia y les otorga una libertad de actuación casi total.
Además, como muchos de los monstruos sólo aparecen cuando el sol se ha puesto (fijaos en el indicador de la parte inferior derecha), lo más cómodo es dedicar las noches a reponer al equipo. Debido a que contamos con todo el tiempo del mundo y a que el programa no penaliza el descanso reiterado, esto se volverá práctica habitual.
En ocasiones, el icono de descanso se vuelve naranja, indicando que es posible descansar, pero a riesgo de ser emboscados. Si decidimos hacerlo a pesar de la prevención del programa, cabe la posibilidad de que los monstruos se presenten a mitad de la noche y tengamos que perder algún turno despertando a todos los miembros del grupo para que entren en combate.





- Compañía: **DIGITAL TOME**
- Disponible : **PC**
- Género: **JDR**



"¿Has jugado últimamente algún buen libro?" Este es el ingenioso eslogan de «Siege of Avalon», un juego de rol que se define como episódico, narrativo y tradicional. Ahí es nada. Y podemos advertirlo desde ya: lo del "corte tradicional" deja fuera a los incondicionales de «Diablo» y similares, que muy pronto se cansarán de explorar y explorar los inmensos escenarios del juego, que se van sucediendo a lo largo de las aburridas misiones.



CPU: Pentium II 400 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 700 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	60
ADICCIÓN:	65

El diseño de las misiones, que obliga a ir corriendo de un lado a otro, se hace pesado. El mundo para descubrir se compone de enormes mapeados que ofrecen muchas horas de exploración. Las opciones de conversación son muy limitadas y poco relevantes.

puntuación total **50**





Cuando se señala a un personaje, vemos su nombre en la parte inferior de la pantalla.

Siege Of Avalon

Rol maratoniano

En «Siege of Avalon» el jugador interpreta a un noble caballero versado en las artes mágicas, las armas y la exploración. Durante el proceso de creación del personaje hay que enfatizar una de esas tres facetas. Esta elección afecta a la distribución de los atributos iniciales pero en general no hay grandes diferencias entre crear un tipo de personaje u otro. Esa es la primera crítica que se le puede hacer al juego. En otros títulos de rol, como «Fallout» o «Baldur's Gate», hay una gran variedad de opciones a la hora de crear un personaje, tanto en sus habilidades como en su personalidad.

UNA AVENTURA LINEAL

Esta falta de opciones se extiende también al desarrollo de la historia, que es muy lineal. El juego está dividido en 6 episodios (dos de ellos se pueden saltar), los cuales están compuestos por una serie de submisiones. Algunas de las submisiones son de cumplimiento opcional, mientras que otras son obligatorias para hacer avanzar la historia. El caso es que las misiones obligatorias aparecen de forma ordenada, es decir, que hay que cumplir la primera antes de que aparezca siquiera la segunda, y así hasta llegar a la última misión de cada capítulo. Toda la estructura de las misiones gira en torno al asedio que está sufriendo la fortaleza de Avalon. El protagonista, un tipo muy voluntarioso, se dedica a cumplir los encargos de los habitantes de la fortaleza, que van desde lo mundano (encontrar a una persona en la fortaleza y darle un mensaje), a lo heroico (recuperar un valioso artefacto de unas catacumbas infestadas por muertos vivientes).



En situaciones como esta es cuando se hace muy complicado acertar con el cursor en el sitio justo.



El inventario sigue el modelo de que inauguró «Diablo», como se puede apreciar en la imagen.

EL DIABLO EN EL CUERPO

Para la representación del mundo, «Siege of Avalon» utiliza una perspectiva que, por usar un referente familiar, es similar a la de «Diablo». El sistema de movimiento, combate, inventario y desarrollo del personaje recuerdan al mítico juego de Blizzard. Es un sistema muy cómodo, intuitivo y eficaz. Durante los combates se dispone de dos modalidades de interacción: "pacífico" (sin armas) y "combate" (armas en mano). De este modo, no hay peligro de ponerse a registrar un cadáver en el frenesí de la batalla, cuando en realidad lo que se quería era asestar un mandoble a un monstruo cercano. Por otro lado, también es verdad que muchas veces el jugador se lanza a la batalla desarmado porque se olvida activar el dichoso "modo combate", así que la solución no está exenta de desventajas. En cuanto a los combates, hay que destacar que concluyen con gran velocidad. Dos o tres golpes bien asestados suelen bastar para acabar con la mayoría de los adversarios. Y lo mismo puede decirse en sentido inverso: los ataques de los monstruos pueden ser considerablemente letales si el jugador se ve rodeado. Por fortuna, el héroe no está solo en sus aventuras, sino que va escoltado por dos compañeros de su elección. Estos compañeros no evolucionan al ganar experiencia, pero se les puede equipar con los ob-

Aunque «Siege of Avalon» parece un clon de «Diablo», en realidad se trata de un juego de rol mucho más reflexivo

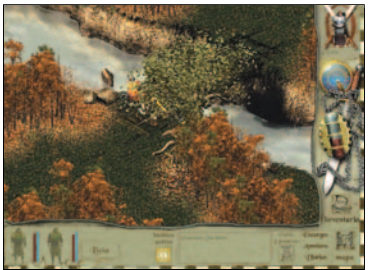


Todos los objetos tienen sus correspondientes descripciones, aunque por lo general no son tan chistosas como ésta de la imagen. ¿De verdad estamos seguros de que queremos quitarle el taparrabos a un ogro?


La fortaleza de Avalon está repleta de gente con problemas esperando a nuestro protagonista.

Tiene algunos fallos de diseño que afectan a su adicción, como el pesadísimo desarrollo de las misiones


El "espectro" (en realidad un lich) es un enemigo invencible en combate convencional.


Los escenarios son inmensos y en ocasiones eso puede convertirse en un problema.


Como máximo se pueden llevar dos acompañantes, aunque podremos cambiarlos durante el juego.

jetos que de otro modo se habrían desechado al encontrar otros mejores. El jugador tiene un cierto control sobre la actitud de sus compañeros durante el combate y, aunque no se puede decir que tengan una inteligencia artificial brillante, el uso juicioso de la retirada estratégica y de los conjuros de protección son suficientes para mantenerlos con vida. El problema llega cuando los enemigos se colocan de forma que "tapan" a los aliados, con lo que escoger el objetivo de un hechizo exige una gran precisión con el cursor.

Con todo, la dificultad de los combates es bastante asequible, y raro sería que un jugador experimentado se atascase con ellos (además de que la función de salvado rápido es realmente rápida, una auténtica bendición para no tener que estar esperando a recuperarse del todo antes de seguir explorando).

IR Y VENIR, IR Y VENIR...

En cambio, lo que sí puede resultar francamente difícil es adivinar a dónde hay que ir para solucionar o encontrar una nueva búsqueda. El jugador dispone de tres tipos de diarios en los que encontrar pistas sobre su siguiente destino, pero aún así, hay veces en las que no queda más remedio que pegarse largos y aburridos paseos en busca de pistas. Incluso cuando el jugador sabe con exactitud donde tiene que ir a continuación, viajar hasta su destino puede consumir una cantidad de tiempo considerable. Hay que tener en cuenta que los escenarios son bastante extensos y hay que sufrir un tiempo de carga para pasar de uno a otro. Ver como el protagonista corre cual atleta de maratón a lo largo de tres o cuatro pantallas (con sus respectivos tiempos de carga) no es demasiado divertido, que digamos. Esto se agrava por el hecho de que muchas misiones implican ir y venir por zonas ya conocidas sin necesidad de combatir con nadie, en lo que se suele denominar el "síndrome del recadero".

ASPECTOS TÉCNICOS

En cuanto a los aspectos técnicos, no se puede decir que «Siege of Avalon» sea un portento de la programación. El sonido en particular deja bastante que desear (no hay voces), si bien el ocasional ulular de un buho o el aullido de un lobo en el bosque animan de vez en cuando el panorama sonoro. Los gráficos, en cambio, no están nada mal, pero las animaciones son un tanto reumáticas. Lo más destacable es que las figuras de los personajes muestran con gran detalle los objetos que llevan equipados, pero incluso en eso hay una pequeña objeción, ya que mientras están corriendo el arma que llevan en la mano desaparece misteriosamente.

Como última queja, decir que no hay modalidad multijugador, algo excusable hasta cierto punto, tratándose de un juego de rol narrativo, aunque con el precedente de «Summoner»...

En resumen, es un juego entretenido, pero con faltas y carencias que lo alejan de una valoración más notable.

G.P.H.

Un juego de rol episódico

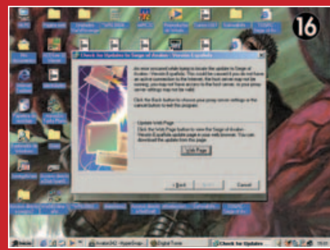


La gran novedad de «Siege of Avalon» es su carácter episódico. El juego está estructurado en episodios de adquisición independiente. La idea es que los jugadores se descarguen el primer episodio desde la página web oficial (www.siege-of-avalon.com) y, a partir de ahí, se vayan comprando los episodios siguientes a medida que los vayan completando.

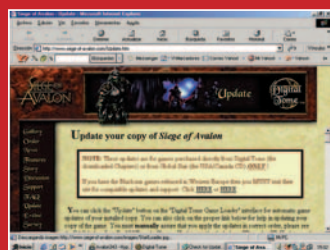
Esto tiene la ventaja de poder probar el juego antes de comprarlo, además de que el usuario puede optar por no comprar más episodios si se cansa antes de llegar al final. La versión que se está comercializando en España (analizada en estas páginas) incluye los seis capítulos en un solo paquete. Más cómodo, pero también más arriesgado. Una desventaja de «Siege of Avalon» es que el primer capítulo es el peor de los seis, con lo que quizá no sea tan buena idea comercializarlo a trozos.

La odisea de la actualización





«Siege of Avalon» viene con un programa de actualización automática que descarga e instala los últimos parches desde Internet. Por desgracia, dicho programa da un mensaje de error al intentar usarlo. Como alternativa, se sugiere al usuario que pulse un botón que le llevará directamente a la página oficial, donde se podrá bajar el parche manualmente. Tras pulsar el botón, la página oficial advierte que los parches de los que dispone son sólo para la versión americana. Para la versión europea hay que ir a otra página diferente, que está en alemán. En la sección de soporte hay dos enlaces: "Patch für alle Kapitel" y "Lösungshilfen zu Kapitel 1-4 herunterladen". Aún sin saber alemán, podemos asumir que el primero es un parche para todos los capítulos y el segundo para los capítulos 1-4 (resulta que el juego se puede adquirir por capítulos en Internet). Sin embargo, al descargar el primer parche, resulta que en realidad sólo trae el programa de actualización automática, que probablemente no venía incluido en los capítulos independientes, y que en teoría debería ocuparse de actualizarlo todo. Dado que no lo hace, el usuario español se encuentra con que no puede instalar ningún parche.





Punto de Mira

- Compañía: **SEGA / EMPIRE INTERACTIVE**
- Disponible : **PC**
- Género: **ARCADE/DEPORTIVO**

¿Puede ser divertido un juego de pesca? Parece que los diseñadores japoneses de videojuegos opinan que sí. Y a pesar de alguna que otra reticencia inicial, Empire y Planeta de Agostini Interactive finalmente se han decidido a comercializar la que se puede considerar como la "segunda parte" de «Bass Fishing» en nuestro país, pero por desgracia no se distribuye junto al periférico que fue específicamente diseñado para controlarlo.





CPU: Pentium II a 400 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 850 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (16 MB) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	**60**
ADICCIÓN:	**40**

El concepto de juego es muy original y, con el periférico adecuado, resulta divertido. Sin el periférico con forma de caña de pescar, el juego es ingobernable y frustrante. Es una conversión directa de la versión Dreamcast y se resiente de ello.

puntuación total **45**



Sega Marine Fishing

Un juego incompleto

«Sega Marine Fishing» es la secuela de un juego llamado «Sega Bass Fishing», un arcade de pesca con pequeñas dosis de simulación, que permite acercar el mundo de la pesca a todo tipo de aficionados, demostrando lo divertido que puede ser un día de pesca. Ambos programas son la conversión directa de títulos de Dreamcast inspirados en sendas máquinas recreativas. El interés de aquellas máquinas radicaba en el mando de control, que imitaba la forma de una caña de pescar (con aparejo y todo). Conscientes de la importancia de un periférico específico, los programadores de la versión Dreamcast del juego diseñaron un mando de control similar, que permitía al jugador disfrutar en su casa tanto como en un salón recreativo. Luego llegaron las conversiones para ordenadores compatibles, técnicamente correctas pero con un pequeño inconveniente: la caña de pescar nunca se comercializó.

PROBLEMAS DE CONTROL

Nada más abrir la caja, el usuario se encontrará con un extenso manual escrito en perfecto inglés. Al ojearlo, pronto comprobará que el juego parece diseñado para ser controlado mediante la caña pescar antes mencionada, y que los controles de teclado aparecen como una opción secundaria. Y es que este juego nunca fue pensado en la práctica para jugarse con un teclado, y sin caña de pescar resulta insulso y mal equilibrado. Las sorpresas continúan cuando descubrimos que el ratón no sirve para controlar la caña. La única opción que nos queda es la de recurrir a un pad de control, que aunque no devuelve al juego la gracia perdida, sí que mejora un poco el manejo.

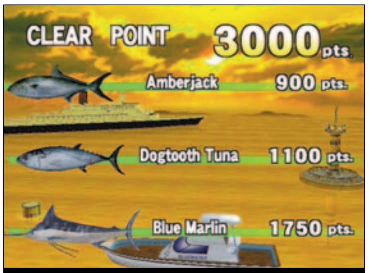


El primer paso será seleccionar el emplazamiento en que probar suerte y lanzar el anzuelo.

EL SISTEMA DE JUEGO

En «Sega Marine Fishing» las opciones de juego son bastante limitadas. Podemos acceder al Modo Arcade –idéntico al Coin-Op original– o al Modo Original, en el que podemos elegir el modo de Pesca Libre (sin límite de tiempo), los minijuegos (tutoriales que nos permiten practicar todos los pasos del proceso de pesca) y la galería de trofeos (una pecera con los peces capturados, que incluso podremos decorar). En la mayoría de los casos, el juego nos obliga a conseguir el mayor número de puntos en el menor tiempo posible, a excepción del modo Pesca Libre, ya mencionado.

> Nunca se pensó para jugarse con un teclado, y sin caña de pescar resulta insulso y mal equilibrado



Cada pez tiene un peso diferente y un tamaño más o menos grande. Todos estos factores puntúan.

PERO ¿CÓMO SE PESCA?

Tras seleccionar el emplazamiento donde queremos probar suerte, conduciremos nuestra embarcación hasta el lugar idóneo. Es entonces cuando tendremos que preparar nuestras artes para la pesca. El primer paso consiste en elegir el cebo. Esta elección no debe ser tomada a la ligera, ya que cada cebo fondea a una profundidad y tiene diferentes características de manejo. Hay cebos diseñados para flotar so-



No se puede decir que la variedad de escenarios sea lo primordial en «Sega Marine Fishing», aunque la inclusión de algunos elementos característicos (barcos, alternancia de día y noche...) ameniza algo el panorama.



Este es el momento crucial. El pez ha mordido el anzuelo, pero todavía tenemos que clavárselo.

No es más que otra conversión directa de un título de Dreamcast inspirado en una máquina recreativa



Elegir bien el cebo es muy importante. Cada uno está pensado para un tipo de peces determinado.



Una vez elegido el cebo idóneo, hay que lanzarlo. Comprobaréis que hacerlo bien es todo un arte.



Para llamar la atención del pez hay que mover el cebo, imitando los coletazos de un pez pequeño.

bre la superficie del mar, mientras que otros son idóneos para rastrear las profundidades; algunos cebos son perfectos para capturar pescados pequeños, mientras que otros funcionan mejor con las especies grandes.
También hay que tener muy en cuenta el lugar elegido para la pesca y la profundidad que exista en el mismo, ya que será vital para realizar una buena captura.
El siguiente paso consiste en lanzar el cebo. Nuestro personaje observa el emplazamiento desde su balsa y un icono nos indica dónde va a caer el anzuelo exactamente.
Si la suerte no nos sonríe, siempre podemos recoger el sedal y volver a lanzar el cebo unos cuantos metros más allá. Desde la superficie, nunca se sabe dónde encontrar los mejores bancos de peces, así que conviene probar hasta descubrir la pauta.
Nuestro cebo está ya sumergido en el agua. Ahora llega uno de los momentos cruciales para la captura: atraer al pez. Combinando el arrastre del sedal con los cursores direccionales, tendremos que mover el cebo para que imite los movimientos de un pequeño e indefenso pececillo. De esta forma, los pescados más grandes se sentirán atraídos por tan suculento bocado y no dudarán en lanzarse sobre él, mordiendo de paso el anzuelo. Esta es una de las partes más importantes del proceso, ya que cuanto mejor movamos el cebo, mejores peces atraparemos.
La cosa no termina cuando un pez muerde el anzuelo y tendremos que clavar el anzuelo en su boca antes de empezar a recoger el sedal (el rótulo "Hook Up" nos indicará el momento preciso para hacerlo). Una vez que tenemos al pez atrapado, es el momento de recoger el sedal. Este es el momento más delicado de todo el proceso, ya que el animal se sentirá atrapado y luchará con todas sus fuerzas por liberarse. Sus coletazos y vaivenes acabarán fracturando el hilo, si no mantenemos una tensión adecuada mientras recogemos el sedal. Para ello, el programa nos indicará cómo contrarrestar sus tirones y un indicador de tensión nos mostrará lo cerca que estamos de fracturar el hilo de nylon. Lentamente pero sin pausa, iremos recuperando el sedal y acercando el pez hacia la superficie. Cuando esté lo suficientemente cerca del bote, nuestro ayudante lo sacará del agua y nos indicará el peso del animal, su especie y la puntuación que nos otorga por su captura. Hay más de once tipos de peces, especies desconocidas aparte.

VALORACIÓN

«Sega Marine Fishing» es a la vez un juego bien realizado y un programa mediocre. Los gráficos son aceptables –exactamente iguales que los de la versión Dreamcast– y el concepto de juego es muy original y divertido, siempre que utilicemos la caña de pescar electrónica para la que fuera concebido. Sin embargo, es imposible conseguir aquel periférico, y sin él «Marine Fishing» no tiene razón de ser. Y es que, tal y como se comercializa, éste es un juego incompleto y prescindible.

I.C.C.



El pez luchará con uñas y dientes por soltarse, y en muchas ocasiones conseguirá romper el hilo.



Ya falta muy poco para sacarlo del agua. Sólo un último tirón y el pez será nuestro.

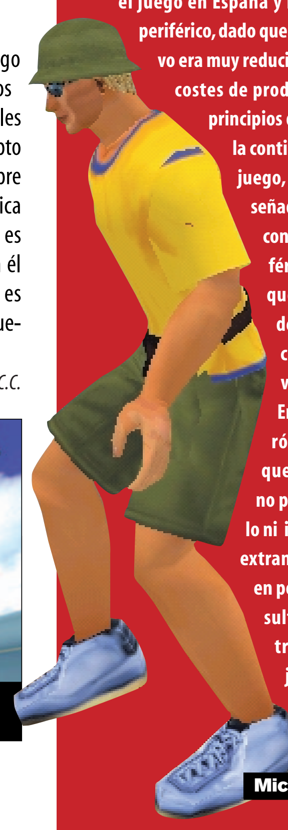


La captura ha resultado un éxito. El Barracuda es una buena pieza y su peso es considerable.

¿Qué pasa con la caña?



Durante la primera mitad del año pasado, Empire Interactive nos invitó a viajar hasta Londres para presentarnos su gama de productos para la temporada 2001-2002. Entre todos los títulos de su catálogo, uno de ellos llamó poderosamente nuestra atención, tanto por la originalidad de su propuesta como por lo divertido que resultaba jugarlo. Y no era ningún título revolucionario ni que fuera a batir la posición de privilegio de algunos grandes bombazos del mercado. Se trataba de un simulador de pesca titulado «Sega Bass Fishing», conversión de un juego aparecido en Dreamcast y basado a su vez en una máquina recreativa. El juego era técnicamente aceptable, aunque sin excesivas florituras; pero lo que verdaderamente causaba sensación era un periférico con forma de caña de pescar, que Mad Cat había diseñado específicamente para este programa.
Pese a todo, Empire no planeaba distribuir el juego en España y mucho menos el periférico, dado que el público objetivo era muy reducido para tan altos costes de producción. Ahora, a principios de 2002 nos llega la continuación de aquel juego, un programa diseñado para ser usado con tan curioso periférico. Lo curioso es que la versión PC del periférico nunca llegó a salir a la venta, dado que Empire lo consideró defectuoso, así que los aficionados no podrán conseguirlo ni importándolo del extranjero. Con lo que, en pocas palabras, resulta bastante contradictorio que el juego sí aparezca en el mercado.



Punto de Mira

- Compañía: **RED STORM**
- Disponible : **PC**
- Género: **ACCIÓN/ESTRATEGIA**



«Black Thorn» es la última expansión de «Rainbow Six: Rogue Spear», la segunda parte del simulador de operaciones especiales diseñado por Tom Clancy. Lamentablemente tenemos que decir que este mod no aporta nada a la saga

CPU: Pentium 266 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 550 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (4 MB) • **Multijugador:** Sí (Internet, LAN)

TECNOLOGÍA:	60
ADICCIÓN:	55

Los contenidos de esta expansión dejan mucho que desear y el juego no pasa de ser un discreto mod que no aporta nada nuevo al universo «Rogue Spear». Los fantásticos de la saga podrán disfrutar con nuevos mapas y con dos armas completamente nuevas. Se nota una cierta desidia del equipo de desarrollo en múltiples aspectos, ya que las misiones son sosas y no han corregido defectos como el clipping.

puntuación total **45**





Las nuevas misiones están ambientadas en teatros de operaciones ya vistos en «Rogue Spear».

Black Thorn

Flagrante autoplagio

Tom Clancy siempre ha tenido un buen olfato para los negocios. Primero, se hizo multimillonario escribiendo las novelas del agente Jack Ryan –el protagonista de "Juego de Patriotas" o "La Caza del Octubre Rojo"– y luego decidió probar suerte en el mundo de los videojuegos. Fundó su propia compañía –Red Storm Entertainment– y diseñó un simulador de operaciones especiales basado en los procedimientos del escuadrón de policía «Rainbow Six», que tituló con ese mismo nombre.

Aquel juego fue un éxito y dio lugar a una secuela, «Rogue Spear», que seguía por los mismos derroteros. Los aficionados pedían más y, en vista de que la franquicia seguía siendo rentable, los chicos de Tom Clancy siguieron publicando expansiones con las que ampliar los contenidos del juego.

La última de esas expansiones es «Black Thorn», un programa promocionado como la ampliación definitiva de «Rogue Spear». Después del agradable sabor de boca que nos dejó «Covert Ops» –expansión que permitía llevar a cabo misiones encubiertas en teatros de operaciones especialmente conflictivos–, era lógico suponer que, a poco que los programadores se esforzaran, ésta sería una gran ampliación. Desafortunadamente para todos los aficionados, «Black Thorn» es un calco del programa en que se inspira, y no pasa de ser un "mod" que no aporta nada nuevo al universo «Rainbow Six», y que se limita a reproducir los mismos conceptos de toda la saga.



La IA de los enemigos se ha mejorado, aunque no lo suficiente como para incomodarnos.



La embajada japonesa es el primer reto del juego. Nuestra misión: salvar a los rehenes.

NADA NUEVO

Las primera sorpresa desagradable nos la llevamos al arrancar el juego. Los contenidos incluidos en el CD no son tan extensos como se nos había prometido y tampoco demasiado interesantes. «Black Thorn» incluye nueve misiones en el modo campaña (single player) y seis mapas exclusivos para multijugador, algunos de ellos completamente nuevos y otros no tanto, ya que son escenarios antiguos remodelados para la ocasión. También hay novedades –pero pocas– en el armamento disponible, ya que en esta edición podremos manejar una ametralladora M60 y un arma futurista conocida con el sobrenombre de P90. En el apartado multiplayer, «Black Thorn» tampoco supera al original, ya que sólo aporta un nuevo modo de juego –"Lone Wolf", o lobo solitario–, en el que un jugador fuertemente armado debe defenderse de ataques de los demás. Aquí se acaban las novedades porque, a pesar de lo que se empeñan en hacernos creer desde Red Storm, todo lo demás ya lo habíamos visto en anteriores entregas.

DECEPCIONANTE

«Black Thorn» decepcionará indefectiblemente a los aficionados a la saga «Rainbow Six», ya que no alcanza en ningún momento la calidad exigible y parece más un mod comercializado que una verdadera expansión. Buena prueba de ello es que no se hayan corregido errores de fácil localización como el efecto clipping, lo cual demuestra una cierta desidia por parte del equipo de programación. Un producto olvidable cuya adquisición no podemos recomendar ni a los adeptos a la saga, ya que encontrarán mods mucho más interesantes buscando en Internet.

I.C.C.

Punto de Mira

- Compañía: **MAXIS / EA**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULACIÓN / ESTRATEGIA**



«Primera Cita» ofrece la esperada capacidad de llevar a los Sims al centro de la ciudad y la posibilidad de entablar relaciones sentimentales más variadas que nunca. La casa de muñecas abre sus puertas...

CPU: Pentium II 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 600 MB • **Tarjeta 3D:** SVGA 2 MB VRAM • **Multijugador:** No • Requiere tener instalado «Los Sims».

TECNOLOGÍA:	**80**
ADICCIÓN:	**90**

«Primera Cita» es el pack de expansión más completo de los tres que han aparecido hasta el momento, aunque lo ideal es combinarlos todos. Todavía se echa de menos poder controlar a los Sims en el trabajo, entre otras cosas. El editor del centro de la ciudad es una fuente inagotable de creatividad. La página web de Maxis ya alberga las primeras creaciones de usuarios.

puntuación total **80**



Los Sims: Primera Cita

¡Al fin libres!

Si hay una cosa que queda clara con la llegada de «Primera Cita», es el lentísimo proceso evolutivo por el que está pasando el universo de «Los Sims». No es que el juego necesite un lavado general precisamente, pero la legión de aficionados que lo sustenta ha tenido que esperar hasta la tercera expansión para recibir toda una serie de mejoras significativas.



El centro de la ciudad, que podremos modificar a nuestro antojo haciendo uso del editor.



Este balancín del parque es un sitio perfecto para iniciar una relación. Irresistible.

¿LA PRIMERA EXPANSIÓN JUSTIFICADA?

La principal de esa lista de mejoras es, por supuesto, el Centro de la Ciudad. Las nueve zonas que comprende no sólo nos ofrecen un nuevo e inmenso hábitat en el que olvidarnos de las incómodas obligaciones domésticas, sino que también introducen un gran abanico de actividades que otorgan a la vida social el indiscutible papel protagonista. Ahora podemos ir de tiendas y renovar el vestuario, o comprar todo tipo de artículos de regalo que almacenar en el inventario y entregar a quien nos plazca en el momento oportuno.
La otra gran novedad de «Primera Cita» es, precisamente, el nuevo modo de entablar contacto con los demás Sims, en el que se han introducido cerca de 50 nuevas formas de interacción, incluyendo la opción de concertar una cita en casa o en cualquier lugar del centro. El excelente desarrollo de la comunicación interpersonal culmina con la introducción de una doble barra que ilustra el estado de nuestra relación con cada personaje: la barra de relación a corto plazo puede ser fácilmente elevada con una conversación cordial, pero para mejorar la relación a largo plazo tendremos que emprender acciones más significativas, como invitaciones, citas en el centro, etc. Aunque la insistencia acabará por crear excelentes relaciones, siempre habrá personajes a los que será más difícil convencer, y probablemente recibamos más de una negativa (o incluso bofetada) antes de poder llevar una relación a su punto culminante: el surgimiento del amor.
Está en nuestra mano decidir si el compromiso será corto o largo, así como la creación de otros "frentes de combate" ajenos a la relación formal. Cada personaje muestra sus propios temas de interés, y coincidir en éstos será básico a la hora de determinar el éxito de una relación aunque, por otra parte, explotar un tema común hasta la saciedad pronto perderá su atractivo. Para resolver el problema de la incompatibilidad, el juego nos brinda la oportunidad de leer revistas y mejorar el coeficiente de interés sobre temas concretos, más afines con nuestra pareja. Pero la guinda al pastel en «Primera Cita» es la capacidad de demoler cualquier edificio del centro y crear todo tipo de parques, restaurantes o tiendas haciendo uso de la considerable selección de nuevo mobiliario y sin las taras y marras de un presupuesto ajustado. De este modo queda abierta una puerta aún más grande a la experimentación y al intercambio de escenarios a través de Internet. El único inconveniente de crear escenarios muy cargados es el colapso del motor gráfico del juego, que pese a su sencillez exige unas altas prestaciones para evitar la ralentización de los elementos del escenario.
«Primera Cita» supone el paso más importante en la breve historia de «Los Sims», ya que, por fin, podemos sacarlos de sus claustrofóbicas viviendas. Para aquellos en los que aún siga viva la llama, «Primera Cita» es la expansión que han estado esperando. Para el resto, puede ser un buen momento para reconciliarse con la brillante idea de Maxis.

D.O.P.

Dig Dug Deeper

El retorno de un clásico



- Compañía: **INFOGRAMES**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

CPU: Pentium II 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **DISCO DURO:** 100 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

Ya ha llovido desde que la primera versión de «Dig Dug» hizo acto de presencia en nuestras vidas. Quien más quien menos aún mira de reojo con nostalgia aquellos tiempos en los que un procesador casi ridículo podía dar entretenimiento a un usuario. Poco importaban entonces los elementos más técnicos del juego. La premisa con la que se diseñaban era la diversión y el entretenimiento.

Pues bien, a nuestros potentes procesadores llega ahora una nueva versión bajo el nombre de «Dig Dug Deeper» que conserva toda la esencia del original, ya que pretende basar su éxito en las mismas bases que antaño. Con esta remodelada versión no se pretende alegrar la vista de nadie, ni que podamos echarnos las manos a la cabeza tras escuchar un sorprendente efecto sonoro que saque todo el rendimiento de nuestra tarjeta de sonido de última generación. Los objetivos son claros: diversión. El argumento sigue sin cambios: un excavador que habrá de ingeniárselas como pueda para acabar con los gusanos del subsuelo. En color y con pequeño toque en 3D, «Dig Dug Deeper» quiere devolver los años 80 a nuestra memoria.

En muchos casos, los jugadores veteranos encuentran en las renovadas versiones de títulos antiguos un aliciente para el juego, pero seguro que, como en este caso, todos esperamos algo distinto.

A.L.C. **60**

Gartu. Atrapados en el espacio

Ocio y Repaso



- Compañía: **CMY MULTIMEDIA**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA**

CPU: Pentium II 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **DISCO DURO:** Se juega desde el CD • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

Son pocas las ocasiones en las que tenemos la oportunidad de evaluar un título de estas características, pero sin embargo son muchas las ocasiones en las que los padres desearían encontrar un juego como este con el que poder hacer estudiar a sus hijos sin necesidad de hacerles ponerse frente a un libro.

Gartu es el protagonista de este título educativo. Hablamos de un niño que habrá de poner los cinco sentidos además de sus conocimientos para conseguir salir del espacio, lugar en el que él y sus dos compañeros de viaje se hayan atrapados. El género en el que mejor se encuadra este juego es sin duda el de la aventura, de hecho es una aventura gráfica, aunque a diferencia de lo que es habitual, los enigmas y jeroglíficos a los que habremos de enfrentarnos son, ni más ni menos, cálculos matemáticos, preguntas de ciencias naturales, historia y un sinfín de materias encuadradas todas ellas dentro del nivel de conocimientos exigidos para 5º de primaria. Tanto la manejabilidad del título como la total castellanización de los diálogos hacen de esta aventura de Gartu una opción más que interesante para poner fin al suplicio de los más pequeños con los libros. Pero si la oferta no encuadra del todo con el nivel necesario para el niño, la compañía creadora de este título posee una aventura de Gartu y

Combat

Poco que contar



- Compañía: **INFOGRAMES**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

CPU: Pentium II 350MHZ • **RAM:** 32 MB • **HD:** 150 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No



El concepto de barato generalmente suele estar asociado a malo. En algunos casos esta asociación es errónea pero, como muchas veces se empeñan en demostrar, en el caso de los videojuegos suele estar íntimamente ligado. «Combat» no pasará a la historia como uno de los mejores juegos para PC. No reúne las características mínimas para tacharlo de bueno técnicamente, ni tan siquiera de jugable. Tras un primer vistazo nos damos cuenta de que las pautas seguidas para la construcción de la base gráfica no encaja dentro de lo que conocemos hasta ahora. En algunos casos esto suele pasar a un segundo plano si el título se ha diseñado para un público específico o con algún objetivo concreto. En este caso no estamos ante ninguna de las circunstancias anteriores por lo que la valoración es ínfima. La jugabilidad se torna complicada cuando intentamos controlar una nave espacial entre un enjambre de enemigos dispuestos a darnos azotes a la mínima. La parcela de sonidos no es mucho más resaltable que las anteriores por lo que no admite comentario. En definitiva, no puede considerarse a la altura de una compañía que presume de tener en su catálogo juegos como «Alone in the Dark» de la que solo el nombre da una idea de su calidad.

I.P.P. **40**

Arcade Plus

Recopilación de despropósitos



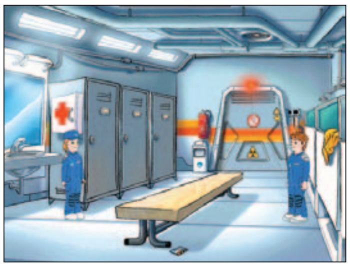
- Compañía: **DRAQUE**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

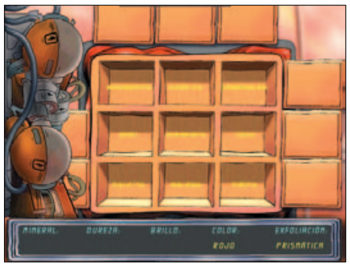
CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 16 MB • **HD:** Se juga desde el CD • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

A priori nadie desprecia una recopilación de juegos arcade clásicos en un mismo CD a un precio razonablemente inferior a lo que estamos acostumbrados los usuarios de videojuegos. Sin embargo y dependiendo de la calidad de los títulos que se dan cita en la citada recopilación, podremos decir si resulta caro o barato. El caso que nos ocupa a continuación posee una combinación de características contradictorias. Por un lado nos enfrentamos a cinco juegos entre los que podemos encontrar el clásico matamarcianos, una versión del tradicional arkanoid, un juego de inteligencia en forma de puzzles, un pinball y un juego 2D en el que habrá que sortear obstáculos con un coche. La calidad de los títulos es, bueno, digamos que más propia de los inicios de la computadoras personales que de ahora. Se salva de la quema, y por mucho, el pinball, en el que además de presentar unos gráficos más que aceptables, encontramos una física de la bola muy bien conseguida, además de su perfecta imitación al acero (material de las bolas de verdad). La jugabilidad de los pinball no debe ponerse en tela de juicio, ya que nadie escapa a la tentación de pasar por un bar y echar veinte durillos a uno de estos reyes del entretenimiento. El resto de juegos que componen la recopilación no proponen nada más que una curiosidad por el qué será, que acaba en el instante en el que hemos visto cada uno de los títulos.

P.L.L. **40**







sus amigos en las que recorrerá los diferentes niveles de estudios desde primero de primaria hasta sexto curso.
En el caso que nos ocupa el objetivo primordial es el del aprendizaje o repaso por lo que otros aspectos valorados en los videojuegos, como el acabado gráfico, la originalidad, el argumento...pasan a un segundo plano. Esta es una buena opción para dar un repaso a los conocimientos sin por ello abandonar los juegos de PC.

I.S.A.

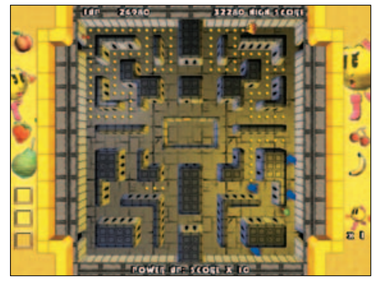
60

Pac Man: Quest For The Golden Maze

Atracón de puntos

- Compañía: **INFOGRAMES**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

CPU: Pentium II 233MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 100 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No



Un clásico nunca muere. Esto es al menos lo que se desprende cuando echamos un primer vistazo a este título. El comecocos sigue una y otra vez dando que hablar, y parece que los atracones de puntos sobre la pantalla que se ha ido dando a lo largo de los años no han conseguido saciar su apetito.
Las máquinas recreativas fueron su primer hogar, y desde entonces ha ido acompañando a la tecnología en su aventura por la historia. Hasta ahora son muchas las versiones que de este clásico se han ido sacando al mercado, pero no nos engañemos, los tiempos de «Pac Man» están más en declive debido a la ardua competencia que existe en el mercado. No obstante esta nueva entrega promete horas de diversión y entretenimiento para los que buscan pocas complicaciones a la hora de ponerse a jugar en un PC. Los menús de configuraciones interminables y la multitud de teclas de control no forman parte del escenario pintado por este clásico. En modo de un solo jugador o compitiendo contra otra persona sentada a nuestro lado podremos seguir comiendo y comiendo puntos de la pantalla, aunque ahora con más resolución que antaño.

A.L.C.

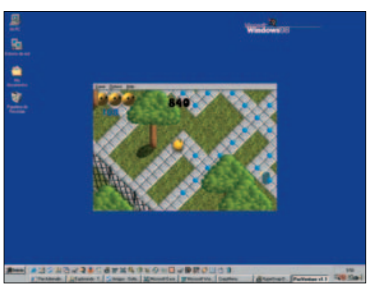
55

Maze plus

Tiempos pasados Fueron mejores

- Compañía: **DRAQUE**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

CPU: Pentium 166MHz • **RAM:** 16 MB • **HD:** Se juga desde el CD • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No



«PacVenture», «PacPc2», «Pactris» y «PacAmaze 3D» son los títulos de los cuatro juegos que componen esta recopilación que la compañía Draque distribuye bajo el título genérico de «Maze Plus».
Como producto estrella del paquete podemos nombrar al «PacPc2». ¿Por qué?, muy sencillo. No se trata de lo último en animaciones 3D y sonidos envolventes, más bien es todo lo contrario. Se trata de un juego en 2D concebido para pantallas con pocos colores, pero que representa toda la esencia de la recreativa. La diversión cada cual la puede valorar de diferente manera, pero no cabe duda de que es uno de los juegos que más respeto merecen por lo que supusieron en su momento. A nadie le amarga un dulce y no cabe duda de que echar una partida en una máquina de ahora, con un juego de antes sin necesidad de usar un emulador de máquina recreativa es una opción atractiva.
«Pactris» es una versión más parecida al tetris, pero usando los elementos clásicos de un comecocos. Está exento de toda calidad técnica e incluso su baja resolución hacen que en ocasiones tengamos que forzar la vista.
«PacVenture» supone un intento de adaptación 3D del comecocos clásico, aunque a tenor de los resultados, con poco éxito.
«Pactris» admite poco comentario. Una resolución mala y una puesta en práctica que no ayuda en nada al juego. No es de lo mejor del pack, desde luego.

P.L.L.

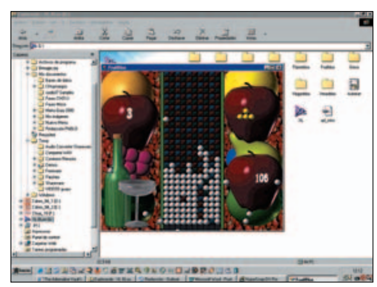
40

Blox Plus

Mucho, pero poca calidad

- Compañía: **DRAQUE**
- Disponible: **PC**
- Género: **HABILIDAD**

CPU: Pentium 166MHz • **RAM:** 16 MB • **HD:** Se juga desde el CD • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No



«Blox Plus» nos presenta una amplia gama de juegos basados en el conocido Tetris. «FlameBlox», «IceBlox», «Progressive Tetris», «Gems», «QuakeBlox», «XmasBlox», «FruitBlox», «BombBlox», «ClassicBlox», «VegasBlox» y «BowlBlox» son los títulos que forman parte de esta nueva recopilación en la que no abunda la calidad pero sí la cantidad. Para un "tetrismaníaco" éste puede ser el paraíso del juego, ya que los diversos formatos en los que encontramos la formación de bloques suponen al menos unas cuantas variantes.
En el aspecto técnico no hay nada resaltable, basta con echar un primer vistazo a cada uno de los juegos para darnos cuenta que el acabado gráfico y los sonidos de juego no son el punto más fuerte, más bien todo lo contrario, escenarios sin apenas resolución gráfica, sonidos en algunos casos inexistentes y mala manejabilidad en algunos de los juegos que impiden un desarrollo normal del mismo.
Por el perfil de este paquete, parece estar orientado a un público muy limitado, más concretamente a los coleccionistas y amantes de «Tetris». Para el resto del público, la monotonía se puede adueñar de la mente
Podemos catalogar esta recopilación como un producto pobre en su parcela técnica, pero con gran variedad de contenidos. Para quienes aprecien más la cantidad que la calidad esta puede ser una buena opción teniendo en cuenta su reducido precio, aunque no ofrezca mucho más.

I.P.P.

40

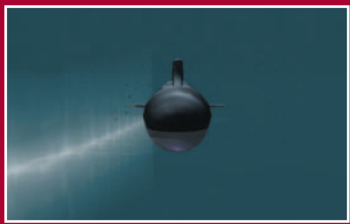
NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis mandarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: *codigosecreto.micromania@hobbypress.es*

Sub Command

PC

Modificar submarinos en el menú de misiones: Selecciona una misión. En la pantalla de submarinos, no podrás elegir otro distinto del que te ofrece el juego. Para cambiar eso, sitúa el cursor del ratón sobre el nombre del submarino y pulsa el tabulador. De esta manera podrás desbloquear los modelos de submarinos y jugar las misiones con los que prefieras.



Moto Racer 3: World Edition

PC

Método para trucos: Dentro del fichero Data\ levels \barcelon\Script\level.ini, modifica el valor de NbMaxMotos=12 a 1, después modifica el valor de GainSR_0_0_0=10 a 100. Y salva...
De esta forma serás el único motorista que correrá en cada carrera por lo que evidentemente siempre ganarás, y además obtendrás créditos.

XCOM: Enforcer

PC

Pulsa la tecla "º" (junto al 1 en el teclado normal) para hacer que aparezca la consola, ahora podrás introducir uno de estos códigos:

CÓDIGO	RESULTADO
xgod	Modo Dios
xfly	Modo vuelo
xghost	Sin balanceo
xwalk	Desactivar balanceo y vuelo
killpawns	Matar todos los enemigos
setjumpz #	Dar altura de salto # (500 = Normal)
setspeed #	Seleccionar velocidad # (2 = Normal)

Método para trucos: En el directorio SYSTEM dentro del directorio donde se ha instalado el juego, edita el fichero USER.INI (efectúa una copia de seguridad antes). En la parte final del archivo, dentro de la sección [XMenu.NewCharacterWindow], se encuentran las líneas que definen el número de jugadores disponibles.
La siguiente línea que reproducimos a continuación te permitirá comenzar el juego usando el primer personaje, con el máximo de vida, armas, habilidades, mejoras y todas las apariencias disponibles en el juego:

```
SavedEnforcers[0]=(Name="Player",Difficulty=1,CurrMap=0,MaxHealth=400,
speed=1.000000,Targeting=0.000000,RepairRate=3.000000,Ammo=2.000000,
Jump=2.000000,ResearchPoints=9999,WeaponUpgrades[0]=4,
WeaponUpgrades[1]=4,WeaponUpgrades[2]=4,WeaponUpgrades[3]=4,
WeaponUpgrades[4]=4,WeaponUpgrades[5]=4,WeaponUpgrades[6]=4,
WeaponUpgrades[7]=4,WeaponUpgrades[8]=4,WeaponUpgrades[9]=4,
WeaponUpgrades[10]=4,WeaponUpgrades[11]=4,WeaponUpgrades[12]=4,
WeaponUpgrades[13]=4,WeaponUpgrades[14]=4,WeaponUpgrades[15]=4,
WeaponUpgrades[16]=4,WeaponUpgrades[17]=4,WeaponUpgrades[18]=4,
WeaponUpgrades[19]=4,WeaponUpgrades[20]=4,WeaponUpgrades[21]=4,
WeaponUpgrades[22]=4,WeaponUpgrades[23]=4,WeaponUpgrades[24]=4,
WeaponUpgrades[25]=4,WeaponUpgrades[26]=4,WeaponUpgrades[27]=4,
WeaponUpgrades[28]=4,WeaponUpgrades[29]=4,FinishedGame=1,
XBaseSkinName ="EnforcerTrooperBaseSkins.BlueDemon")
```

NOTA: Todas estas 14 líneas son una sola dentro del fichero USER.INI.
Modificando la línea que comienza con "CurrMap=", puedes acceder a cualquiera de los 40 mapas.

Star Wars: Galactic Battlegrounds

PC

Pulsa la tecla [Enter] y teclea el truco para obtener el resultado indicado:

SKYWALKER	Ganar misión
TARKIN	Destruir todos los enemigos
FORCEFOOD	+1000 comida
FORCENOVA	+1000 nova
FORCECARBON	+1000 Carbón
FORCEORE	+1000 metal
FORCEBUILD	Construcción rápida
FORCEEXPLORE	Ver Mapa
FORCESIGHT	Sin niebla de combate
SIMONSAYS	Aparece Simon, el Ewok asesino
DARKSIDE#	#=1-8; para destruir adversarios



Harry Potter y la Piedra Filosofal

PC

Teclea uno de estos códigos durante el desarrollo del juego:
-HarryGetsFullHealth: Vida al máximo
-HarrySuperJump: Super salto
-HarryNormalJump: Restaurar Salto normal
-HarryDebugModeOn: Modo trazas, verás una serie de indicadores (todos los niveles); para desactivar sólo tienes que pulsar F7.



Commandos 2

PC

Estos son algunos trucos que pueden resultar útiles durante el juego.
-El botiquín sirve para revivir a los que han muerto (esto es muy util en "Objetivo: Birmania" si te dedicas a matar enemigos con el francotirador)
-Si el comando que quieres revivir está en el agua, elige a un comando que esté fuera, usa el botiquín sobre el muerto (el comando que tiene el botiquín irá nadando hasta él).
-Los coches y camiones sirven para dos cosas: Detener a los tanques (por ejemplo: en "asesinos silenciosos") y atropellar enemigos (se recomienda hacer esto con el espía).
-Los tanques pueden destruirse con la dinamita (por ejemplo: en "asesinos silenciosos") y parece que también pueden servir para lo mismo las granadas.
-Puedes abrir puertas usando dinamita (por ejemplo: en "la muerte blanca")
-Los prisioneros pueden servir para guardar objetos, mientras no los desates (por ejemplo: en "la muerte blanca").
-El espía tiene que usar 3 veces la inyección para matar al enemigo (la primera vez les atonta y la segunda vez que la usa les deja KO por un tiempo).
-También puedes colocar las minas dentro de los edificios. Los mejores sitios son detrás de las puertas y en los pasillos (por ejemplo: en "la muerte blanca").
-Antes de bajar por unas escaleras tira una granada (sonarán las alarmas, pero por lo menos te evitarás sorpresas (por ejemplo: antes de llegar a la sala de máquinas del barco de "la muerte blanca").
NOTA: Los dos primeros trucos de la listas sólo funcionan en el nivel fácil.
BUG: En el nivel 'asesinos silenciosos' no metas al ladrón en la barca. No podrá salir.





Return to Castle Wolfenstein

PC

Para activar los trucos:
1. Crea una copia del acceso directo (pero del de un jugador)
2. Pulsa sobre esta copia con el botón derecho del ratón y accede a "Propiedades".
3. En el campo "Destino", añade la siguiente cadena al final (fuera de las comillas):
+set sv_cheats 1
4.Pulsa OK.
5. Inicia el juego pulsando sobre este acceso directo modificado.

Una vez dentro del juego, podrás acceder a la consola e introducir uno de estos códigos, para ello pulsa la tecla "º" (a la izquierda del 1 en el teclado normal):

CÓDIGO	RESULTADO
/notarget	Los enemigos no te atacan
/noclip	Sin balanceo
/give all	Todas las armas y municiones
/give armor	Te da armadura
/give health	Te da salud
/give stamina	Te da resistencia
/give ammo	Te da munición
/give snooper rifle	Obtienes el rifle Osa M1 Night
/give sniper scope	Te da Mauser + mirilla
/give flamethrower	Obtienes el Supercharged Ronson
/nofatigue	Resistencia ilimitada
/cg_uselessnostalgia 1	Interface Original de Wolfenstein
/give #	Obtener el objeto # (ver lista)
/spdevmap mapa	Ir al mapa de nombre "mapa" (ver lista)

NOTA ESPECIAL: Puede plantearte ciertos problemas el activar estos trucos, un modo alternativo de usarlos, si no te funcionan por el método indicado, sería:
1. Añadir " +set sv_cheats 1" a la línea destino como se indicaba arriba.
2. Añadir un fichero en blanco llamado "user.cfg" dentro del directorio llamado "Main", situado dentro del directorio de "Return to Castle Wolfenstein".
3. Escribir una línea dentro del fichero "user.cfg": set sv_cheats 1
4. Introducir los códigos como se indica arriba.

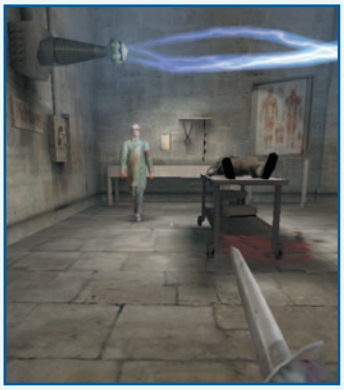
También pasa a veces que no se pueden usar los códigos hasta que se carga una partida, si estás empezando una partida nueva, puedes comenzarla, grabar y luego cargarla; entonces los trucos te funcionarán.

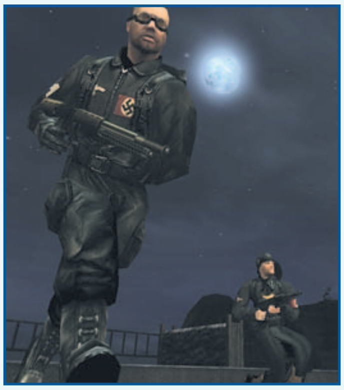
-Lista de Objetos: Usa cualquiera de estos nombres junto al truco /give, para conseguir ese objeto:

panzerfaust	mauser rifle	fg42 para troop rifle	large health
thompson	flamethrower	grenade	medium health
mp42	sten	colt45	

-Nombres de mapas: Estos son los nombres de mapas disponibles junto con el truco /spdevmap:

escape1	church	sfm	boss2	castle
escape2	boss1	factory	dam	end
tram	forest	trainyard	village2	
village1	rocket	swf	chateau	
crypt1	baseout	norway	dark	
crypt2	assault	xlabs	dig	





Conquest: Frontier wars

PC





Durante el juego pulsa la tecla [Enter] e introduce la frase (es importante que coloques en el lugar adecuado mayúsculas y minúsculas) "Give the sushi to Sean" (sin las comillas) para activar los trucos (si lo has hecho bien aparecerá un mensaje especial). Después de ello vuelve a pulsar [Enter] e introduce una de estas frases para obtener el efecto indicado:

CÓDIGO	RESULTADO
A winner is you!	Ganar Misión
I am evil Homer	Perder Misión
spacebridge	Desbloquear todas las misiones
The Master Builders	Construcción rápida
Your chicks for free	Desactivar coste de edificios
The Ultimate Doom	Destruir jugador
If they could see me now	Eliminar niebla de batalla
I'll rip out your optics	Niebla de batalla normal
I can see clearly now	Limpia la niebla de descubrimientos
I want a raise	Da mineral
Do you smell something?	Te da gas
The courage of the fearless crew	Te da miembros de tripulación
Some Great Reward	Todos los recursos al máximo



Comanche 4

PC

ACCESO A TODAS LAS MISIONES:
Para poder jugar todas las misiones basta con escribir como nombre de piloto, cuando se te solicita: "WolfBlitz".

GANADORES DE UNA CAMISETA DEL «TIPS & TRICKS TEAM»:

Las siguiente persona ha ganado una camiseta del "Tips & Tricks Team" por enviar sus trucos y haber sido publicados en la sección: Carlos Melgar. Para conseguir nuestra camiseta, seguid enviando trucos que no hayan sido publicados en la revista a la dirección indicada abajo.

¿QUIERES FORMAR PARTE DE NUESTRO «TIPS & TRICKS TEAM»?

Envíanos ese truco que tan bien te funciona con tus datos personales (nombre y dirección) a: **Hobby Press, S.A. Micromanía • CÓDIGO SECRETO**
C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid

También puedes enviarnos un e-mail con tu truco y tus datos personales a:
codigosecreto.micromania@hobbypress.es
Todos los seleccionados por redacción, serán publicados y recibirán la camiseta de nuestro «Team».

Micromanía TIPS & TRICKS TEAM



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Los secretos del III Reich

El mes pasado ya os ofrecimos la guía para acabar todas y cada una de las misiones de «Return to Castle Wolfenstein». Pues bien, ahora que, por fin, Heinrich I ya está muerto, centraremos todos nuestros esfuerzos en desvelarte esos secretos tan ansiados y tan difíciles de descubrir. Y si eres de esos a los que les gusta batirse el cobre con jugadores de todo el globo, también te daremos unos consejos prácticos para que puedas dejar bien alto el nivel nacional en Internet.

las áreas secretas

Si bien encontrar la mayoría de habitaciones secretas de «Return to Castle Wolfenstein» requiere tan sólo un poco de imaginación, algunas representan un reto algo más elevado. Sea como sea, aquí tienes (por orden de misiones) la solución para acceder a todos esos "caramelitos" que hay convenientemente escondidos a tu alrededor.

MISIÓN 1 Rumores Inquietantes

Parte 1: ¡FUGA!



Secreto 1: En cuanto llegues a las escaleras de caracol, dirígete abajo del todo y encontrarás un tablón de madera que cubre unas cajas con munición bajo el hueco de la escalera (incluso el letrero lo indica). Sí, ya sabemos que este es el típico secreto que todo el mundo encuentra a la primera… pero nunca se sabe.



Secreto 2: Subiendo por el torreón de las escaleras de caracol (tras la puerta que tiene una luz roja) te encontrarás con dos soldados nazis y una mesa con una radio. Si disparas al tablón de anuncios encontrarás unos lingotes de oro.



Secreto 3: En el patio inferior hay un barracón con literas en la que verás a unos soldados arrimándose a la caldera para calentarse. Si te fijas bien en el suelo encontrarás una baldosa defectuosa. Dispárale y encontrarás un tesoro.

Secreto 4 : En una de las habitaciones con suelo de madera unos soldados te dispararán desde el piso de abajo, abriendo un boquete en los tablones. Si bajas y te das la vuelta en lugar de seguir por la puerta donde estaban los soldados, verás un muro sospechoso. Rómpelo tranquilamente y accederás a una sala secreta.





Secreto 5 En tu camino te encontrarás una habitación en la que hay una hoguera y dos candelabros pegados a la pared. Si te fijas bien, uno de esos candelabros está torcido y apagado. Pulsándolo activarás un compartimiento secreto tras el tapete que está situado junto a la hoguera.



Secreto 6 : Tras el cuadro de Hitler se oculta un valioso botín de lingotes. Rápido y sencillo. Ya sabes, por norma general, dispara a todo aquello que se pueda romper. Quién sabe lo que te encontrarás.



Secreto 7: Y ya casi a punto de salir del nivel, pasarás por un corredor con unos recuadros "sospechosos" (a tu derecha según caminas). Si activas la baldosa de la izquierda se abrirá una portezuela en el arco de la derecha que te dará acceso a una cripta oculta, lista para ser explorada.

Parte 2: TORRE DEL CASTILLO



Secreto 1 : Nada más entrar en este nivel encontrarás una sala con una hoguera en el pasillo de la derecha. El cuadro del soldado esconde un resorte que abre una caja fuerte sobre la chimenea. Para mostrar la caja fuerte, tan sólo hay que disparar a la bandera que la cubre. Luego tendrás que colocar una silla frente al fuego y dar "saltitos" sobre ella hasta que alcances los lingotes de oro con la punta de los dedos (utiliza la tecla de "usar" para agarrar los lingotes con la mano).

Secreto 3: Una de las salas con mesa que hay en la parte baja del castillo (cerca de los barriles explosivos) esconde unos lingotes en la pared. Si quieres hacerte con ellos tan sólo tendrás que disparar al tablón de anuncios y luego romper los ladrillos.



Secreto 4 : En la misma área que hemos encontrado los lingotes hallaremos algunas cosillas más; si te fijas, verás que una de las puertas no se abre… La única forma de acceder a esa sala es haciendo explotar el barril que hay dentro de la habitación del fondo. La explosión abrirá el boquete en la pared necesario para acceder a la sala contigua y secreta. ¡Bingo!



Secreto 2 : Las bodegas de Himmler esconden una valiosa botella de vino. Para dar con ella tendrás que pulsar una de las baldosas que hay en la columna (entre los dos primeros barriles). Eso hará que la estantería de botellas del fondo se abra, revelando una habitación secreta en la que se encuentra la susodicha botella de la que hablábamos.



Las bodegas de Himmler esconden una botella de vino valiosísima, aunque para dar con ella tendrás que pulsar en la baldosa correcta de la pared

MISIÓN 2 Secreto Oscuro

Parte 1: PUEBLO



Secreto 1: Camina por la barandilla para poder saltar hasta el otro extremo y llegar al balcón que se ve al fondo de la fotografía. Encontrarás dos valiosos kits de salud.



Secreto 2: Este pasadizo se encuentra oculto en una de las tiendas que hay en el escenario. En la estantería encontrarás un tomo que sobresale.
Si lo pulsas, el suelo se abrirá y formará unas escaleras de piedra que te permitirán acceder a una bodega secreta.

Parte 2: CATACUMBAS



Secreto 1: Este secreto lo encontrarás justo cuando estés a punto de pasar de nivel (precisamente después de enfrentarte con el zombi ignífugo). Debes buscar la runa que hay en la pared de una de las catacumbas cercanas a tu posición, y acto seguido salir pitando lo más rápido que puedas para entrar por un portón de piedra que se habrá abierto en el puente cruzado central (tendrás que ser muy muy rápido). Tras dicho portón hallarás un tesoro. Quédate con la disposición y forma de las runas que guardan el tesoro, porque en el siguiente nivel te serán útiles. Te lo garantizamos.

Parte 3: CRIPTA



Secreto 1: Cuando veas una enorme cruz de piedra en una hornacina, dispárale manteniendo una distancia prudencial. La mole de piedra se derrumbará, abriendo un agujero en el suelo que te dará acceso a una catacumba oculta.



Secreto 2 : Para encontrar el siguiente secreto, deberás completar los puzzles-trampa por orden. Fíjate en las runas que hay en la entrada de cada uno de ellos. Debes comenzar por el que lleva la runa con el ojo, y acabar con el de la cruz. Cuando llegues a la parte de arriba aparecerán dos zombis. Los huecos desde donde han salido los zombis te llevarán hasta otro tesoro.

Parte 4-1: LA IGLESIA PROFANADA



Secreto 1: Una vez hayas llegado hasta la parte superior de la catedral, verás que antes de bajar por las escaleras de caracol hay una puerta tapiada a la izquierda de tu posición. Si investigas un poco por la zona, enseguida te darás cuenta de que puedes acceder a la zona que hay justo al otro lado de la tapia: se trata simplemente de dar el salto adecuado. Muy fácil.

Dispara a todo lo que pienses que se puede romper y te llevarás más de una sorpresa

MISIÓN 3

Armas de Venganza

Parte 1: COMPLEJO DEL BOSQUE



Secreto 1: Fíjate bien en la foto adjunta; Cuando hayas alcanzado el complejo de barracones podrás encontrar algunos utensilios y un tesoro en una de las casetas inaccesibles. Para ello, súbete en las cajas y camina por el muro hasta que alcances el tejado de la derecha. Una vez dentro, dispara a los tanques de gas para revelar una máscara de oro (mucho cuidado con ser detectado mientras caminas por los tejados).

Parte 2: BASE DE COHETES



Secreto 1: Cuando estés a punto de finalizar el nivel cruzarás por un puente de metal que se derribará a tus espaldas. En la siguiente habitación, rompiendo todos los carteles de las paredes, verás una compuerta de ladrillos oscuros. Para abrirla, pulsa un minúsculo interruptor que hay oculto bajo una de las mesas. Hallarás lingotes de oro.

Parte 3: INSTALACIÓN DEL RADAR



Secreto 1: Poco antes de finalizar el nivel encontrarás una sala de máquinas con una trampilla (junto a la mesa central). Rompe el metal de apertura y accederás a una despensa repleta de armas, que te vendrán muy bien.

MISIÓN 4

Designios Mortales

Parte 1: KUGELSTADT



Secreto 1: Antes de salir del nivel por la trampilla del alcantarillado, fíjate en la disposición de las vigas de metal derribadas. Trepando por ellas con maña llegarás hasta el piso superior, donde podrás agenciarte munición y botiquines.

Parte 3: EL ALMACÉN DE TRENES



Secreto 1: Fíjate bien en el tren que está aparcado y en el lugar desde donde te dispara el artillero con lanzacohetes, porque desde ese lugar podrás saltar al techo de los vagones y entrar por una trampilla hasta un tesoro (no te preocupes: hay unas escaleras para subir hasta el lugar mencionado).



Secreto 2: Ya a punto de dar con la salida, dentro de la fábrica verás que hay una plataforma separada del pasillo metálico elevado. Salta con destreza y alcanzarás un lugar secreto. Al saltar, evita golpearte con los focos del techo, o caerás una y otra vez al piso inferior. Fíjate en la foto, para verlo mejor.

Parte 4: COMPLEJO SECRETO DE ARMAS

Secreto 1: Nada más empezar el nivel, verás que hay una sala cubierta por una

verja metálica, y en la pared de al lado varios tanques de gas en paralelo. Dispara a los tanques para abrir un boquete en el tabique y así poder acceder a los objetos tras la verja.





Secreto 2 : Tras enfrentarte a dos engendros biomecánicos eléctricos, verás que hay una especie de celda que puedes optar por dejar como está (para no enfrentarte al tercer bicho), pero si la abres y acabas con el susodicho, comprobarás que hay una sospechosa grieta en la pared que delata la entrada a otra sala oculta.



Secreto 3: Este secreto es algo confuso, puesto que está vinculado al siguiente, pero tampoco es excesivamente complejo. Cuando llegues a la habitación de la foto (la que tiene un pozo), lánzate al agua y rompe la trampilla del conducto interior. Llegarás hasta una válvula que deberás activar para que el nivel del agua aumente y puedas utilizar la piscina.



Secreto 4: Ahora que el nivel del agua es suficientemente elevado, podrás lanzarte al agua y llegar hasta la última sala secreta.

MISIÓN 5

El Patio de Recreo de Calavera

Parte 1: ESTACIÓN DE HIELO DE NORUEGA



Secreto 1 : En cuanto llegues al primer campamento verás una entrada al búnker y una caseta a la derecha del mismo, distinguible por la antena de comunicaciones que la acompaña. Si recorres la caseta por la parte de atrás encontrarás una entrada secreta a su interior.

Parte 2: LABORATORIOS X



Secreto 1:Cuando llegues a la localización que señala la foto adjunta, lánzate al agua sin miedo. Nadarás por una red de galerías subterráneas hasta llegar a otra despensa de munición, armas, etc. Aunque el camino es largo, observarás que contarás con áreas no anegadas de agua que te permitirán tomar aliento y evitarán que te ahogues.

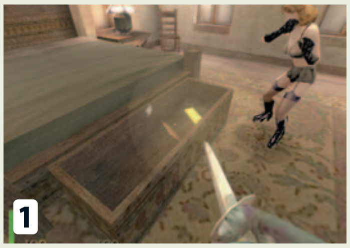
MISIÓN 6 Compromiso de Retorno

Parte 1: DIQUE DE BRAMBURG



Secreto 1: A lo largo de tu camino por las instalaciones de la presa te toparás con un elevador. Si en lugar de subir por él pulsas el botón para que se aleje de la base, descubrirás una trampilla.

Parte 2: PUEBLO DE PADERBORN



Secreto 1: Tras matar a uno de los oficiales te encontrarás con su acompañante femenina . Si abres el arcón que hay al pie de la cama podrás llevarte unos cuantos lingotes.



Secreto 2: En una de las callejuelas del poblado hay una diminuta puerta que da a una trastienda llena de objetos. Cuando la encuentres, rompe la cerradura para acceder al interior.



Secreto 3: Una vez hayas matado al soldado francotirador que se encuentra en un ventanal elevado, sírvete de la tubería que hay junto a la pared para trepar hasta donde hasta hace poco aguardaba plácidamente el vigilante.



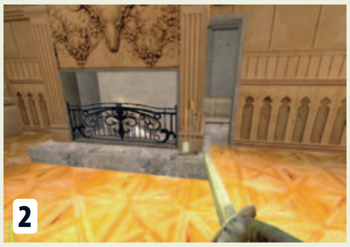
Secreto 4 : Aunque hay varias localizaciones con cuadros de Hitler, tan sólo la que se ve en la foto tiene una mesa y un reloj a la vez. Dispara al cuadro y descubrirás una palanca que te servirá para abrir activar pared móvil.
Secreto 5: En la bodega, fíjate atentamente en los tapones de cada bidón de vino. El último de ellos sobresale de forma algo extraña. Si lo pulsas, activarás un resorte mecánico que abrirá un acceso.



Parte 3: CASTILLO SCHUFTAFFEL



Secreto 1: En el primer hall grande verás una enorme chimenea con varias banderas y un cuadro. Dispara al cuadro y destaparás un resorte secreto. Disparando al centro de dicho resorte, abrirás un compartimento secreto en uno de los pies de las escaleras de esa misma sala.



Secreto 2: En la otra chimenea, acércate al cubo de los atizadores. Si tiras de ellos, harás que la misma chimenea se desplace lateralmente.

Parte 4: SUELO NO CONSAGRADO



Secreto 1: Aunque este nivel es extremadamente oscuro y apenas se distinguen los objetos, céntrate en buscar una casa totalmente derruida (la distinguirás enseguida porque no tiene apenas paredes). Una vez allí, si disparas con tu arma a la madera del suelo, verás que esconde unos lingotes de oro en el interior.

MISIÓN 7

Operación Resurrección

Parte 1: LA EXCAVACIÓN



Secreto 1: En lugar de cruzar por el puente de metal precipitadamente, trepa por el lado derecho del mismo. Si atinas la vista, acertarás a discernir una pequeña cueva en la roca de la derecha (podrás alcanzarla fácilmente saltando). Mucho cuidado al regresar, porque el puente no esta ahí de adorno; abajo hay un abismo.



Secreto 2: Cuando veas el barril de la foto, dispárale y reventarás la pared, lo que te permitirá recoger un botín oculto.

Parte 2: RETORNO A CASTLE WOLFENSTEIN



Secreto 1: Al esqueleto del pie de las escaleras no le importará que interrumpamos su descanso para coger el suculento botín del otro lado de las verjas.



Secreto 2: Mmmmh… ¿Una viga castigada por la carcoma? Ni mucho menos; estamos ante el camino idóneo para llegar a una de las típicas salas inaccesibles.

Tipos de unidades para el modo multijugador

Para desenvolvernos adecuadamente en una partida multijugador de «Return to Castle Wolfenstein» será necesario que demostremos algo más que una magnífica puntería o un cruel instinto asesino, ya que este no es precisamente un juego de destrucción masiva, sino más bien de cooperación y asunción de roles u "oficios" en función de las necesidades del equipo. Por ello, resultará esencial que aprendamos a utilizar cada clase de soldado y podamos colaborar de esa manera en la victoria coordinada de nuestro equipo. Estos son los consejos para cada una de ellas.

SOLDADO



El soldado es la unidad básica del juego, y puede cumplir tanto labores ofensivas como defensivas (más bien lo primero). A diferencia de otras unidades, el soldado puede manejar armas avanzadas como el rifle Mauser de francotirador, la artillería antitanque Panzerfaust o la ametralladora Venom Gun de cañón rotatorio. Además, cualquier soldado puede desechar el arma principal para "tomar prestada" la de un soldado caído (sea amigo o enemigo), lo que le confiere cierta versatilidad frente a la rigidez de otros efectivos de su mismo equipo, como el ingeniero o el médico.

Consejos generales para utilizar al soldado:

- El soldado puede escoger cualquier arma, y por lo tanto debe adaptarse a las necesidades del equipo en función de los objetivos, del terreno (abierto o cerrado) y del número de enemigos o su posición. Elige aquél arma que más falta haga, y no sólo la que más te guste.
- Recuerda que las armas pesadas (como la Venom Gun) ralentizan tus movimientos y consumen con celeridad tu stamina. Para desplazamientos largos cambia a pistola temporalmente para moverte con mayor agilidad.
- Si eres francotirador o lanzacohetes, busca siempre la compañía de un médico, ya que en cuanto causes varias bajas el enemigo buscará desesperadamente tu posición.
- No dudes en lanzar una lluvia de granadas cuando conozcas la localización enemiga. Si eres diestro posiblemente causes varias muertes simultáneas.

INGENIERO



El ingeniero es más una clase de soporte que una unidad de permanencia en el área de batalla. En cuanto cumple sus objetivos (dinamitar o desarmar objetivos), su utilidad se reduce drásticamente, ya que sólo puede dedicarse a tareas de reparación de ametralladoras o pequeñas refriegas, pero sin embargo es la única unidad verdaderamente IMPRESCINDIBLE para ganar en la mayoría de escenarios.

Consejos generales para utilizar al ingeniero:

-Si ningún compañero de tu equipo ha decidido ser ingeniero al comenzar un nivel, no dudes en escoger esta categoría.
-Si eres lo suficientemente hábil, infíltrate en la zona de reaparición de los soldados enemigos (zona de respawn) para dejar allí una carga. Posiblemente causes una masacre.
-Cualquier jugador medianamente inteligente tiende a huir de las dinamitas activas. Usa esto en tu favor para despejar zonas transitadas.



MÉDICO

El médico es una de las unidades más agradecidas de utilizar si no te desenvuelves demasiado bien al principio. Gracias a su jeringuilla, puede curar a un elevado número de soldados caídos en combate, reponiéndolos para la batalla de inmediato. Adicionalmente, dispone de un cargamento ilimitado de botiquines que procurar al resto de compañeros cuando estos lo requieran, por lo que representa un fuerte punto de apoyo para el equipo. Por si todo esto fuese poco, la energía del "matasanos" se recupera automáticamente hasta su valor inicial en unos minutos. Por el contrario, esta unidad es poco diestra con las armas (no puede cambiar de rifle) y apenas dispone de munición suficiente al empezar, por lo que necesitará del teniente para proveerse de cargadores adicionales, aunque su misión no es fundamentalmente la de pelear.

Consejos generales para utilizar al médico:

- No te pasees por el escenario de un lado para otro. Sigue a tus compañeros para curarles en cuanto sufran heridas profundas y ayúdales.
- Vigila constantemente la brújula para localizar soldados agonizantes que requieran una curación inmediata. Si haces bien tu trabajo el equipo lo notará.
- Por norma general no utilices una táctica ofensiva con el médico, pues los resultados serán bastante pobres. No es la clase apropiada para atacar.
- Apoya constantemente con botiquines a francotiradores, artilleros y nidos de ametralladoras de tu equipo, puesto que son los efectivos más valiosos en la contención de oleadas enemigas y por consiguiente los más atacados.
- Recuerda que todo equipo que se precie de serlo y que tenga una media de ocho jugadores o más debe contar (al menos) con dos médicos en sus filas. Si ves que faltan médicos, no dudes en cambiar de clase la próxima vez que mueras y reaparecer como un médico porque tu equipo lo necesitará.

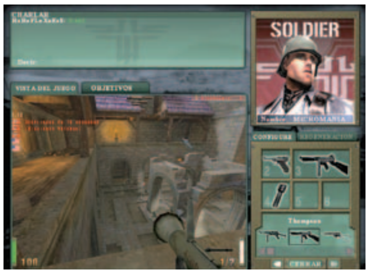
TENIENTE

El teniente, al igual que el médico y el ingeniero, tan sólo puede escoger entre los rifles y ametralladoras ligeras (sten) pero tiene la capacidad de solicitar ataques aéreos sobre puntos prefijados. Asimismo, es el encargado de proveer de munición a los demás soldados, puesto que dispone de recargas ilimitadas. Su versatilidad es bastante cercana a la del soldado raso, y por ello es una de las unidades preferidas por muchos jugadores



Consejos generales para utilizar al teniente:

- Aprovecha los primeros momentos de partida para repartir TODAS tus cargas de munición entre los compañeros que las necesitan, especialmente entre los médicos (que apenas disponen de munición para defenderse).
- Atiende las peticiones de munición de tus compañeros, y utiliza la brújula para localizar las áreas desde la que te la están solicitando.
- El teleobjetivo de acercamiento para señalar ataques aéreos puede servirte también para observar desde la lejanía al enemigo. Úsalo en tu favor.
- Si el fuego amigo está activado, ten mucho cuidado con los ataques aéreos, porque puedes acabar de golpe y porrazo con varios miembros de tu equipo a la vez.
- Generalmente los jugadores "huyen" de la bomba de humo que señala un ataque aéreo inminente. Usa esto para evitar acercamientos a determinadas áreas de tu interés.
- No lances las señales de humo dentro de terrenos cerrados, ya que los efectos del bombardeo pueden resultar imprevistos (aunque en casos concretos puede servir para crear confusión).
- En ocasiones puede ser interesante lanzar las bombas de humo en lugares donde queremos tapar una actividad concreta de la vista de los francotiradores enemigos. Esto puede ser especialmente útil para cubrir a nuestros ingenieros mientras trabajan en activar una carga de dinamita, por ejemplo.







Tipos de armas para el modo multijugador



El comportamiento de las armas en el apartado multijugador nada tiene que ver con el del modo historia. La mayoría atienden a normas físicas bastante realistas, y deben ser usadas con conocimiento de causa. Ni qué decir tiene que los disparos a la cabeza serán fundamentales para acabar con rapidez y contundencia con los enemigos. Aquí te describimos algunas de las características más destacables.

Cuchillo: ¿Alguien ha dicho cuchillo? Debe de haber sido un error… Evita utilizarlo a no ser que no tengas más remedio, o acabarás en un saco de plástico de vuelta a casa.

Rifles en general: Dispara en ráfagas cortas y precisas, ya que el sistema de puntería se desdibuja si mantenemos el gatillo pulsado demasiado tiempo. Recarga en los momentos de tranquilidad y maneja la munición con prudencia y dosificación.

Venom Gun: Esta devastadora ametralladora no sólo es muy pesada, sino que se recalienta si abusas de ella. Utilízala con frenesí en los momentos clave, pero déjala descansar cuando le corresponda. Las balas de la Venom no sirven de nada para largas distancias, así que no desperdicies la munición intentando alcanzar enemigos que están demasiado lejos (aunque te puede servir muy bien como fuego de cobertura).

Rifle de francotirador: Para agudizar tu puntería, es conveniente que te quedes quieto y agachado y mantengas un blanco fijo. Una vez hayas acabado con tu objetivo, muévete o aléjate de tu posición para evitar que el enemigo te cace. Ya sabes eso de que un francotirador nunca dispara dos veces desde el mismo sitio.

> No menosprecies la utilidad de las pistolas, si sabes usarlas te salvarán la vida muchas veces



Panzerfaust (lanzacohetes): Generalmente es útil cuando el enemigo se ha concentrado en núcleos espesos localizados. Una vez hayas disparado, aléjate de tu posición inicial para recargar con seguridad. En espacios cerrados el lanzacohetes puede ser un arma de doble filo, pero si encuentras una buena oportunidad, no dudes en hacer de las tuyas; con semejante potencia de fuego lo más probable es que caigan dos o tres incautos a la vez.

Lanzallamas: Este juguetito es muy vistoso, pero si no sabes utilizarlo harás el más completo de los ridículos. Suelta llamaradas intermitentes y muévete continuamente para evitar que el pollo al que quieres asar te alcance con sus balas desesperadas. En lugares con una gran concentración de enemigos (sobre todo en escenarios interiores) puedes crear un ambiente de confusión muy favorable a los intereses de tu equipo.

Granadas: Aprende a lanzarlas con precisión, y recuerda que utilizan un temporizador de unos 4-5 segundos. En lugar de lanzarlas inmediatamente, mantenlas en la mano durante un rato y luego colócalas a los pies del contrario. Si eres diestro, su efecto será devastador. En lugares cerrados o túneles pueden ser una trampa mortal para el contrario, no lo olvides.

Pistolas: No menosprecies su utilidad. Si te encuentras en un terreno cerrado, te has quedado sin munición para el arma principal o llevas a un soldado armado con Panzerfaust o Mauser, en las distancias cortas serán tu mejor (si no tu único) aliado, así que apunta a la cabeza y aprende a matar con ellas.






Consejos Generales




Cada uno tiene sus propias estrategias, según sus gustos y sus propias limitaciones a la hora de afrontar una partida multijugador, no sólo de «Wolfenstein», sino de cualquier juego. De todas formas, nos hemos decidido a incluir una pequeña lista de consejos que esperamos os ayuden de alguna manera.

Por norma general es conveniente que cada equipo tenga varios tenientes y médicos que puedan proveer de munición y salud al resto del equipo. Si en tu equipo sólo sois dos, y estais defendiendo, elegid uno a un médico y el otro a un ingeniero. Esta combinación es la mejor para defender una posición fija.

Los ingenieros son útiles mientras queden objetivos por dinamitar o desactivar. En cuanto dichos objetivos se hayan cumplido, cambia a una clase de soldado más útil.

La mayoría de escenarios tienen objetivos a dinamitar. Si te encuentras en el bando atacante, es imprescindible que al principio de la partida haya varios ingenieros que se encarguen de colocar las cargas explosivas.

Utiliza los momentos de descanso (cuando estés muerto en el limbo) para cambiar de clase y de arma y comunicarte con los demás compañeros derribados. Ahorrarás un tiempo precioso durante la partida.

Si te matan cuando apenas queda tiempo de limbo es mejor que quedes a la espera de reaparición, en lugar de cambiar de clase. De esa forma evitarás tener que pasar un nuevo ciclo de limbo.

Si eres francotirador o artillero y conoces el punto de salida del enemigo, espera a las sucesivas oleadas para mermar indiscriminadamente sus fuerzas renovadas en cuanto reaparezcan. Causarás estragos.

En el juego por objetivos, intenta mantener el control de tus banderas para evitar que el enemigo juegue con ventaja. De esa forma obligarás al contrario a reaparecer lo más alejado posible de tus defensas.

Debes conocer adecuadamente los frentes que están cubriendo tus compañeros para no confundirlos con el enemigo. En servidores con el fuego amigo activado ten cuidado, porque si te mueves entre el enemigo puede que tus propios soldados te disparen por error y te maten sin querer.

Los nidos de ametralladoras sólo son útiles cuando el enemigo se acerca en masa desde la distancia, y por lo general te dejan expuesto a francotiradores y lanzacohetes. Utiliza las ametralladoras sin abusar de ellas ni comprometer tu propia seguridad.

Una vez rotas tus defensas, es imprescindible que algún miembro de tu equipo vigile y cubra los objetivos enemigos para evitar que te la den con queso.

Si lo que te interesa es "destacar" en puntuación, recuerda que los médicos obtienen una muerte a su favor cada vez que sanan a un compañero (algo extraño pero totalmente cierto, os lo podemos asegurar) y los ingenieros ven recompensados sus esfuerzos de demolición con grandes sumas de puntos. Adicionalmente, robar un objeto enemigo también proporciona enormes gratificaciones al jugador que lleva a cabo la hazaña.

Es una acción algo cobarde, pero siempre que puedas intenta "rematar" con disparos o granadas a los enemigos heridos. De esa forma evitarás que uno de sus médicos les sane y les mandarás al limbo.

Recuerda que cada escenario es un mundo, y como tal no conseguirás grandes logros hasta que no lo conozcas como la palma de tu mano. Sé paciente e identifica las áreas favorables a tu equipo hasta que adquieras la suficiente experiencia y te conviertas en un soldado más útil y valioso.

La comunicación con tus compañeros de equipo es algo esencial para obtener la victoria, así que en la medida de lo posible apréndete de memoria y utiliza los comandos de radio para lanzar comunicados de viva voz, ya que todos los demás soldados te oirán perfectamente. Para acciones no reflejadas en los comandos de radio, usa la comunicación por chat (aunque te arriesgas a que nadie lea lo que has escrito).

Al principio de una partida es importante que anuncies tu clase de forma que tu equipo no se sature con unidades similares y se quede sin unidades imprescindibles (ingenieros).

> Como en todos los juegos online, conviene seguir ciertas normas de educación y cordialidad básicas para no estropear el ambiente de juego

En el juego online de «Return to Castle Wolfenstein» es necesario que conozcamos ciertos valores éticos que, al igual que en la vida real, resultan esenciales para crear un ambiente de cordialidad y convivencia, así como de colaboración y compañerismo. No es muy prudente utilizar palabras malsonantes cada vez que nos matan, insultar a todo individuo que nos resulta molesto o comportarnos de una forma desagradable con los demás usuarios. Es mejor labrarse la amistad de aquellos usuarios con los que coincidamos habitualmente. El juego en equipo es la clave del éxito, incluso en casos de inferioridad numérica. Esto es algo que no conviene olvidar nunca.

Recuerda también que no debes anteponer tus necesidades personales a las del resto del equipo. Si (por ejemplo) eres ingeniero y estás colocando una carga explosiva, será adecuado que solicites cobertura, pero si únicamente estás siendo atacado, no es de recibo que lo hagas.

Si has quedado tendido en el suelo gravemente herido intenta llamar la atención de un médico (sin resultar molesto o recalcitrante), antes de precipitarte al limbo.

J.M.






En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Frank Herbert's Dune



En el año 10191, el Universo colonizado está regido por un puñado de poderosas Casas, sometidas, a regañadientes, a la ominosa influencia del Emperador Shaddam IV. El equilibrio entre todas ellas es efímero y artificial. El relevo en el poder es un hecho frecuente y, en la mayoría de los casos, también violento. Paradojas del destino, el futuro de todas las Casas recae en un pedazo de roca sin valor aparente: el desértico planeta Arrakis, más conocido como Dune.

La venganza de Atreides



Qué interés puede tener para las ricas y soberbias facciones un planeta árido y semidespoblado como Dune? La respuesta reside en la arena del desierto o, más concretamente, en el fino polvo que se esconde entre las dunas: la mítica, la valiosa, la misteriosa Especia. La Especia es una enigmática sustancia que posee unas propiedades asombrosas. Debidamente refinada, se convierte en el combustible que permite a las naves espaciales recorrer enormes distancias en un tiempo relativamente corto. El comercio, los viajes interestelares, las guerras, no existirían sin la Especia. Y las tres cosas son muy importantes para cada una de las Grandes Casas.

Dune es el único planeta del Universo donde crece esta misteriosa sustancia. Nadie sabe de donde procede, aunque muchos científicos sospechan que tiene alguna relación con los gigantescos gusanos del desierto que recorren las entrañas de Arrakis. Ni que decir tiene, aquella Casa que controle y explote las riquezas ocultas del planeta Dune, es también la dueña del Universo. Durante siglos, Dune ha estado gobernado por distintas facciones, en un complejo juego de ajedrez donde la política se mezcla con la traición y el asesinato. En los últimos años, las casas de Harkonnen y Atreides han mantenido numerosas guerras militares y dialécticas para hacerse con el control de



Para escapar del gusano de arena, es imprescindible esquivar los pozos de especia que salpican la superficie del desierto.



La madre de Paul, Jessica, también ha conseguido escapar de las garras del barón Harkonnen. Ahora deben encontrar el poblado Fremen.



Las escenas no interactivas son muy numerosas a lo largo del juego y, para colmo, no se pueden saltar... Algo ciertamente incómodo.

Arrakis. Mientras, los nativos originarios de Dune, los esquivos Fremen, se ven obligados a esconderse en las montañas más inaccesibles para huir de los gusanos de las arenas y de las bombas y mísiles que los invasores extranjeros se intercambian asiduamente, demasiado ocupados aniquilándose entre sí para preguntarse si la Especia no es, en realidad, propiedad de aquellos que ya llevaban milenios viviendo en Dune, cuando las grandes Casas "colonizaron" el planeta.

La lucha por el control de Dune es tan vieja como la dinastía de la Casa de los Corrino, a la que pertenece el propio Emperador. La última decisión de Shaddam IV ha causado un enorme revuelo en los círculos de poder que rigen los destinos del Universo: de manera sorpresiva, ha arrebatado el gobierno de Dune a los crueles Harkonnen, que han esquilmado el planeta y esclavizado a los Fremen durante 30 años, y se lo ha devuelto a la Casa de Atreides. La decisión se interpreta como un castigo a la excesiva crueldad y codicia de Rabban, hermano del Barón Harkonnen, máximo mandatario de la Casa. La reconocida integridad y mesura del Duque Leto, gobernante de la Casa de Atreides sin duda será todo un alivio para los Fremen.

Durante los primeros meses tras la toma de posesión de la Casa de Atreides, Dune recupera poco a poco la normalidad. Aunque reacios a relacionarse con los extranjeros, los Fremen salen de sus cuevas y aceptan la presencia del Conde Leto. Las Fuerzas Militares de Atreides han tenido que combatir duramente para expulsar a los contrabandistas y ladrones, así como los últimos focos de resistencia de los Harkonnen, pero poco a poco han conseguido volver a poner en marcha las máquinas extractoras de Especia, y reanudar la producción al máximo nivel. La vida en el planeta desértico Dune es ahora provechosa y tranquila para los comerciantes, pero también aburrida y desesperante para el hijo del Conde Leto, Paul.

UNOS EXTRAÑOS SUEÑOS

Durante sus primeros 20 años, Paul Atreides ha tenido una existencia placentera, aunque también opresoramente planificada por su padre, que lo ha enclaustrado en los mejores colegios y en las mejores academias militares, para hacer de él un digno sucesor en el máximo escalafón de la Casa de Atreides. Su madre, devota de la reverenda madre Mohiam, y de la oscura orden religiosa de las Bene Gesserits, también ha intentado influir en sus ideas. Paul aún ve lejano el momento de tomar el relevo de su padre, y por eso prefiere imaginar qué habrá más allá de las dunas que ondulan el horizonte, al otro lado de los ventanales del palacio, o por qué la hermosa Princesa Irulan, hija del Emperador, a la que conoció en uno de sus viajes a la Corte, le rechaza y desprecia en público, bajo una mirada de deseo...

Todo transcurre como estaba previsto en la vida de Paul Atreides. Todo... salvo esas oscuras pesadillas, que se repiten cada vez con mayor frecuencia.

En ellas, Paul ve a personas que nunca ha conocido, y descubre paisajes extraños que sus pies nunca han hollado. Y, sobre todo, se ve a sí mismo encarnado en el misterioso Muad' Dib, aunque no sepa muy bien por qué razón otros lo llaman así. Paul aún hubiese tenido unos pocos años por delante para meditar sobre todo ello, si los acontecimientos no se hubiesen precipitado de aquella manera. En un acto de traición sin precedentes, que no por probable era menos doloroso, un amigo personal de la familia, el Doctor Yueh, había traicionado su confianza, permitiendo a las tropas de Harkonnen asesinar al mismísimo Duque Leto. Desafiando al Emperador, el Barón Harkonnen ha tomado a la fuerza el Palacio de Atreides, con la intención de recuperar la producción de Especia. Muerto su padre y con un ejército diezmado, a Paul no le quedó más remedio que huir con su madre, solos los dos, a través el desierto. Era cambiar una muerte segura por otra, quizá, más lenta, pero igual de atroz. Los deseos de venganza de Paul, y el orgullo de no morir en manos de los Harkonnen lo animaron a optar por esta segunda opción.

En el último instante, ambos fugitivos lograron apoderarse de un ornitóptero, una pequeña nave con forma de mosca, y perderse en las profundidades de Dune. Por desgracia, fueron sorprendidos por una tormenta de arena, que les obligó a realizar un aterrizaje de emergencia. Sin agua, sin comida, y con la amenaza latente de los enormes gusanos de las arenas, capaces de detectar el más insignificante roce en la superficie del desierto, las posibilidades de sobrevivir eran remotas.

NOTA IMPORTANTE: *Las diferentes misiones que se presentan a continuación pueden resolverse de distintas formas, en función del estilo de juego de cada jugador. Muchos optarán por avanzar con valentía y enfrentarse a los enemigos a fuego limpio, mientras que otros preferirán deslizarse por las esquinas y acechar a los guardias Harkonnen y contrabandistas para atacar por la espalda, cuchillo en mano. Por esa razón, en esta guía sólo se explica las acciones a realizar y los enemigos a los que enfrentarse, siendo decisión del jugador elegir explorar el nivel completo, o cumplir sólo con los objetivos. Igualmente, no se describen con detalle las numerosas escenas cinemáticas, para no romper la sorpresa de aquellos que se enfrentan a una trama densa, atrayente, y con varios giros inesperados.*

EL TUTORIAL

El entrenamiento comienza con una misión de acecho en una fortaleza de los Harkonnen, que no tiene nada que ver con la trama principal del juego. Tan sólo hay que seguir las instrucciones que aparecen en pantalla, realizar los movimientos explicados y acabar con los guardias. Si Paul se queda atascado sin nada que hacer, hay que moverlo por el escenario, hasta que el narrador hable de nuevo. Tras acabar con el primer guardia de un certero giro del cuchillo krys, Paul deberá pulsar una palanca de la pared derecha para abrir la puerta. Al otro lado encontrará la pistola láser. Un intercambio de ráfagas con el soldado Harkonnen le permitirá alcanzar un panel que abre la siguiente salida, mediante la correspondiente pulsación de los botones, en un orden determinado. Dicho orden se muestra en la parte superior del muro derecho. Por último, deberá experimentar el combate combinado contra dos enemigos, el último de los cuales dejará caer una tarjeta, que servirá para abrir la puerta cercana. Con esto podemos dar por concluido el nivel de entrenamiento.

> Dune es el único planeta del Universo donde crece la Especia. Nadie sabe de dónde procede, aunque muchos científicos sospechan que tiene alguna relación con los gigantescos gusanos del desierto que recorren las entrañas de Arrakis cavando túneles

CARRERAS EN LA ARENA

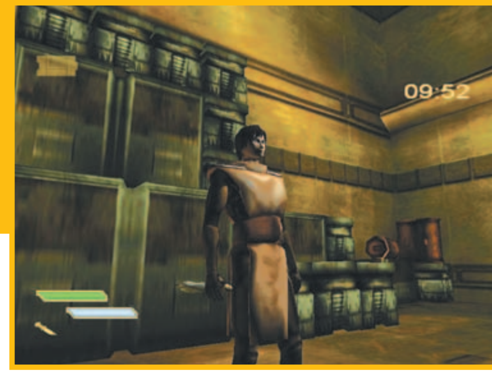
Tras el accidente con el ornicóptero, Paul y su madre Jessica decidieron analizar la situación. La nave estaba inservible, y no podrían sobrevivir mucho tiempo en el desierto. Debían alcanzar las montañas que se veían en la lejanía, antes de que el sol los achicharrara. Por desgracia, les resultaría imposible cruzar la explanada de arena sin ser detectados por los enormes gusanos, capaces de sentir cualquier vibración en la superficie. A Paul se le ocurrió una idea desesperada. Registró los restos de la nave y recogió un enorme percutor. Su idea era atraer la atención de los gusanos hacia su persona, para que su madre pudiese escapar sin ser molestada por las bestias. Dicho y hecho: recogió el percutor y acudió de vuelta al lugar donde estaba Jessica. Ambos caminaron hasta el arco de roca situado a lo lejos. En el interior de la cueva, detectaron la presencia de una de las bestias de las arenas. Paul corrió hacia la salida situada a la derecha de la caverna. Podía ver como el desproporcionado gusano de más de 30 metros de largo se aproximaba peligrosamente por su espalda. Corrió a toda velocidad a través del desierto, evitando pisar los pozos de especia –la arena de color oscuro- que frenaban su avance. Si caía dos o tres veces en esta trampa, sería atrapado sin remedio. Con un poco de suerte para esquivar la especia en el momento en que veía oscurecerse el suelo, consiguió alcanzar las montañas que daban cobijo a los enigmáticos Fremen. Por fortuna, su madre también pudo hacer lo mismo. Fueron recibidos por la extraña tribu con recelo, pero los Fremen no eran un pueblo bárbaro, y los dejaron quedar. A cambio, deberían trabajar y ganarse el pan como cualquier otro miembro de la comunidad. Paul y su madre aceptaron con humildad y agradecimiento. Sabían que les esperaban unas duras semanas en donde Paul sería some-



Los combates a muerte son muy frecuentes y rutinarios en el peligroso planeta Dune, como se aprecia en la imagen.



Los Fremen llevan cuchillos Krys, hechos a partir de un diente de gusano de las arenas, que les permite acabar con sus enemigos de forma sigilosa.



Algunas misiones hay que ejecutarlas en un límite de tiempo, que anuncia una inminente explosión. Hora de salir por piernas...

tido a todo tipo de pruebas, para ganarse la confianza y el respeto de la tribu. Después, ya tendría tiempo de maquinar la venganza contra el odiado Barón Harkonnen.

> El Doctor Yueh había traicionado la confianza de la familia, permitiendo a las tropas de Harkonnen asesinar al mismísimo Duque Leto

MISIÓN 1: EL RECOLECTOR DE ESPECIA

Los primeros días en el sietch Fremen –así era como los nativos llamaban a sus asentamientos- fueron apacibles. Paul conoció a los miembros más destacados de la tribu, aprendió sus costumbres, y comenzó a ganarse su respeto. Su destreza en el combate pronto llamó la atención del jefe de la comunidad, Stilgar. Además de considerarlo un formidable guerrero, estaba convencido de que Paul Atreides era el Muad'Dib, una especie de Mesías que estaba destinado a liberar a los Fremen de la opresión de los invasores extranjeros. Stilgar había planeado un ataque a un convoy de segadoras Harkonnen. El sabotaje consistía en penetrar en el hangar donde se ocultaba una de aquellas grandes máquinas recolectores de especia, e instalar un mecanismo para hacerla explotar, provocando una explosión en cadena que destruiría las instalaciones.

Paul quería conquistar el respeto y la admiración de los Fremen, así que se ofreció voluntario para completar la peligrosa misión en solitario. En primer lugar exploró todas las estancias del enorme sietch, para familiarizarse con él. Estaba compuesto por varios túneles cavernosos que desembocaban en grandes cuevas, bellamente decoradas. Por suerte, no había pérdida. Traspasó varios corredizos y subió algunas escaleras, hasta que halló a su madre. Por el camino sintió un leve estremecimiento, y una momentánea pérdida del control de la mente. Las visiones eran cada vez más numerosas. Su madre le explicó que esto era debido a la especia que flotaba en el ambiente, que provocaba un extraño efecto él. Externamente, sus ojos se estaban volviendo azules, como los de todos los Fremen. Internamente... aún no podía explicar lo que le estaba pasando.

En el invernadero, mantuvo una animada charla con Chani, la muchacha por la que estaba comenzando a sentir algo especial. Ella le entregó un Krys, un cuchillo Fremen fabricado con un diente de gusano, que permitía rebanar cuellos rápida y sigilosamente. Detrás de un mostrador encontró a Baren, que le entregó un dispositivo de SOS. Ya tenía todo lo que necesitaba para cumplir la misión, así que volvió a hablar con Stilgar, y aceptó participar en el sabotaje. El jefe de los Fremen le entregó una pistola de rayos, y juntos partieron hacia el lugar donde se erigían las instalaciones de los terribles Harkonnen.

UN PASEO POR EL DESIERTO

Para llegar hasta la segadora de especia, Paul Atreides debía descender por una colina rocosa plagada de soldados Harkonnen. Por suerte, podía cobijarse tras las enormes rocas para acechar a los guardias, uno a uno. Éstos solían patrullar en parejas, con ambos miembros distanciados uno de otro. Paul debía esperar a que el más alejado se diese la vuelta, para atacar por la espalda al más cercano, con el cuchillo Krys. Fue así aniquilando a los soldados sin que diesen la alarma, hasta que llegó a las inmediaciones del recolector de especia. La puerta de entrada estaba vigilada por dos soldados situados al principio de la rampa, y otro en la parte superior. No había otra solución que usar la pistola para aniquilarlos desde una distancia segura. Tras el intercambio de proyectiles, Paul Atreides subió por la rampa y escaló una escalera cercana a la puerta. En la parte superior, hacia la derecha, localizó el lugar para colocar el dispositivo SOS. Para escapar de allí, debía superar una serie de peligrosas plataformas. Se acercó al borde de la que se encontraba, y se dejó caer por el agujero en la valla. Encontró a otros dos soldados Har-

TRUCOS Y CONSEJOS

-En la mayor parte de las ocasiones, los enemigos siguen una ruta predefinida, o realizan la misma secuencia de movimiento y ataque. Es una buena idea observarlos durante unos segundos para descubrir el mejor momento y lugar donde atacarlos.

-Debido a las limitaciones de la interfaz, atacar con armas de fuego es un proceso complicado y errático, que casi siempre termina con una peligrosa disminución de nuestra energía. Siempre que sea posible, es mejor avanzar con sigilo y atacar a los Harkonnen con el silencioso cuchillo Krys, que es ciertamente efectivo.

-Por culpa del "peculiar" sistema asignado a los ataques por la espalda, basta con acercarse a uno o dos metros de un enemigo para que, al pulsar el botón de disparo, automáticamente, Paul le corte el cuello. Siempre es una buena idea probar a pulsar el botón aunque Paul esté alejado del contrario, ya que el programa nos puede sorprender con uno de estos "trucos", y facilitar el avance.

- Cuando hayáis obtenido el poder Voz, tras hablar con Alia, y no queráis gastar munición, es una buena idea atacar con el cuchillo o la pistola a pecho descubierto, especialmente si el enemigo no es muy poderoso. Cuando la barra de energía se ponga roja, podréis usar la Voz para paralizar al enemigo y reducirlo con el cuchillo. Después se puede recuperar la energía con el sudor acumulado. Igualmente, acechar al enemigo sin que te descubra, también proporciona vapor convertible en energía, debido al sudor que provoca el estrés de las situaciones tensas.

-La munición es un bien escaso en las arenas del desierto y las vigiladas fortalezas de Dune. Por eso no conviene malgastarla. Es una buena idea comprobar cuantos disparos son necesarios para abatir a cada tipo de enemigo y, puesto que el apunte es automático, disparar únicamente esa cantidad. Muchos niveles no pueden completarse por falta de munición.

-Los objetivos de la misión cambian en numerosas ocasiones. Echad un vistazo de vez en cuando a los mismos, a través del menú, para comprobar que estáis haciendo lo que os piden. Esto es necesario para saber si una misión ha sido completada correctamente.

-Cuando los guardias se ven sorprendidos, dan la alarma y atraen la atención de otras tropas. Un ataque conjunto es una muerte segura, por eso es imprescindible acabar con los enemigos rápidamente, sin dejarlos huir, para que no puedan dar la alarma.

-La opción de pegarse a la pared es muy útil para espiar a través de las puertas y evitar ser visto por los soldados enemigos. Pero hay que tener mucho cuidado con este movimiento, ya que a veces Paul lo realiza automáticamente cuando se acerca a una pared, y puede provocar que sea descubierto. Igualmente, si un guardia mira directamente a la puerta, nos verá asomarnos. Por eso es mejor hacer antes una exploración inicial con la cámara virtual del ratón, en lugar de asomar la cabeza.



-Aunque para los amantes de la acción les pueda resultar aburrido hablar al principio de cada misión con todos los habitantes del sietch, es importante –aunque no imprescindible- gastar unos minutos en ello, ya que en muchas ocasiones se ofrecen pistas y claves para resolver con mayor facilidad la posterior misión en la que estamos metidos.

-Cada vez que se usa el agua en reserva, se recupera un 25 por ciento de la barra de energía. Por tanto, sólo hay que beber cuando la energía no supere el 75 por ciento, sino estaremos desperdiciando agua.

LA SERIE DE TELEVISIÓN



Como todo comprador del juego sabe, «Frank's Herbert Dune» está basado en la famosa serie televisiva del mismo nombre, emitida por Telecinco hace unos meses con el nombre de "Dune: La Leyenda". En realidad, la versión informática apenas toma los nombres y los lugares que aparecen la película, ya que los rostros son completamente distintos, y muchas de las acciones que tienen lugar en el juego, como el secuestro de Chani por parte de los contrabandistas, no aparecen en la televisión.

Cuando se estrenó en Estados Unidos, "Frank's Herbert Dune" batió el record de audiencia de una serie de ciencia-ficción en un canal de cable. Dirigida por John Harrison, está protagonizada por William Hurt en el papel del conde Leto, y Giancarlo Gianini en el del Emperador, junto a otros actores menos populares: Alec Newman (Paul Atreides) , Julie Cox (la Princesa Irulan) y Saskia Reeves (Jessica, la madre de Paul Atreides).

Columbia ha editado en España una extraordinaria versión DVD, en dos discos, con una calidad de imagen destacable, y un fantástico sonido 5.1. Además, se incluyen varios documentales, el "Como se hizo", entrevistas, y otras sorpresas.

El éxito de la serie ha sido tan notable, que el canal SciFi, productora de la misma, ya ha anunciado que está preparando la segunda parte, bautizada con el nombre de "Los Hijos de Dune". Tendrá una duración de seis horas, y se rodará en Praga en abril de este mismo año. Su emisión en televisión está prevista para el año 2003. La nueva versión contará la caída del Imperio de Paul Atreides, y el posterior resurgimiento que llegará de la mano de sus dos hijos gemelos, tan misteriosos como él.

Para saberlo todo sobre la nueva serie, visitads: www.scifi.com/dune/



Una roca en mitad del desierto no parece el mejor lugar para mantener una animada charla. Los gusanos podrían estar cerca...



Los efectos de luz y fuego son, sin duda, el aspecto técnico más conseguido del juego. Los gráficos dejan bastante que desear.

konnen, que no dudó en aniquilar con la pistola. A continuación dejó atrás algunas plataformas peligrosamente situadas, hasta localizar un destilador azul que le permitió recuperar el 25% de su maltrecha barra de energía. Tuvo que escalar otra plataforma, vigilada por un soldado, y subir una rampa, hacia una puerta en dirección este. Afortunadamente, estaba abierta.

La primera fase de la operación había salido como estaba previsto. El problema es que ahora sólo disponía de 10 minutos para escapar, antes de que el sobrecalentamiento de la recolectora activase la explosión en cadena.

La planta transformadora en que se encontraba estaba compuesta por dos pasillos situados a la izquierda, y patrullados por dos guardias. Decidió aproximarse con sigilo para aniquilar con el cuchillo Krys al más cercano, y disparar al más alejado. Una de las pasarelas se sustentaba encima de una sala patrullada por otro guardia, así que Paul bajó las escaleras contiguas para acabar con él. Sólo tuvo que hallar la única salida del complejo, cerca de un repuesto para el destilador, para dar con una nueva puerta, custodiada por otro apestoso soldado Harkonnen. Acabar con ellos ya se había convertido en una rutina, pero debía hacerlo rápido, porque la cuenta atrás estaba a punto de terminar.

LA HUIDA

Nada más cruzar el umbral, desenvainó su cuchillo y cortó el cuello del soldado situado al otro lado. Enseguida utilizó su pistola de proyectiles para abatir al más alejado. Dos monitores que mostraban el mismo código llamaron su atención. Apuntó la clave y pulsó el botón cercano para poder avanzar. Tuvo que bajar varios escalones y recorrer los pasillos situados hacia el oeste, hasta hallar un útil paquete de munición. Era el momento justo, ya que estaba quedándose sin balas. Avanzó con cautela por el siguiente complejo metálico, y se cuidó de acabar con todos los guardias que patrullaban los alrededores. Apenas quedaban unos segundos para la explosión, así que buscó desesperadamente los seis botones que taponaban los colectores de arena. Los halló en una sala cercana, uno en cada boquilla. Los desconectó uno a uno, activando la alarma. Por suerte, se había cuidado de acabar con toda la resistencia. Tuvo que girar una vez a la izquierda y varias a la derecha en las bifurcaciones, hasta dar con la puerta que escondía la consola que controlaba el mecanismo. Numeró de izquierda a derecha los pulsadores, e introdujo el código que había apuntado. Ya sólo tuvo que volver al corredor principal y abrir la puerta metálica situada al final de la escalera, para observar unos bonitos fuegos artificiales...

MISIÓN 2: EL SECRETO DE LIET KYNES

Tras el primer golpe mortal a los Harkonnen, Stilgar no estaba dispuesto a darles tregua. Como hacía cada mañana, Paul Atreides decidió dar un paseo por el sietch. Dedicó unos minutos a estrechar los lazos de amistad con la hermosa Chani, y acudió a mejorar su arsenal al puesto del bueno de Baren. Éste le entregó una útil pistola Maula, que podía acabar con cualquier enemigo de un solo disparo. El problema era que sólo disponía de tres cargas, y no podía recargarse en mitad de una misión. Después acudió a hablar con Alia, su pequeña hermana, que le reveló algunos misterios de su destino. Fue así como aprendió a controlar el poder la Voz, indispensable para confundir a sus enemigos, dejándolos paralizados durante unos segundos. Alia también le entregó una tarjeta de datos.

Retornó a la sala de reuniones y volvió a hablar con Stilgar. Desde el punto de partida del nivel, Paul Atreides giró a la izquierda y se enfrentó con la primera resistencia. Tomó las escaleras cercanas para aturdir a un segundo guardia. Después caminó por la bifurcación situada al este, hasta el final del corredor. El pasaje de más a la izquierda, inevitablemente protegido por un nuevo soldado, llevaba hasta la biblioteca. A la izquierda estaba la sala donde se encontraba el doctor "Liet" Kynes. Paul continuó todo recto hasta la segunda estancia con libros, y bajó las escaleras. Tuvo que atravesar un par de puertas, afortunadamente sin cerradura, para llegar hasta la maquinaria. No dudó en romper el cilindro rojo con un fuerte golpe. Así pudo regresar a la habitación de Kynes y matar a todos los guardias, salvo al científico. En la sala contigua, tras bajar las escaleras, encontró un ordenador en el que introdujo el cartucho de datos que le entregó Alia.

El tiempo apremiaba, así que Paul Atreides volvió al pasillo de partida y subió varias escaleras, para arribar a la planta superior del edificio. La zona estaba plagada de guardias, pero pudo superarlos empleando las tácticas habituales: acecho y asesinato con el cuchillo para doblegar a los soldados más cercanos o despistados; cualquiera de las dos pistolas, para sobrevivir a los enemigos más alejados, y el poder de la Voz para confundir a los guardias Harkonnen y atacarlos con el cuchillo, cuando la munición escasea.

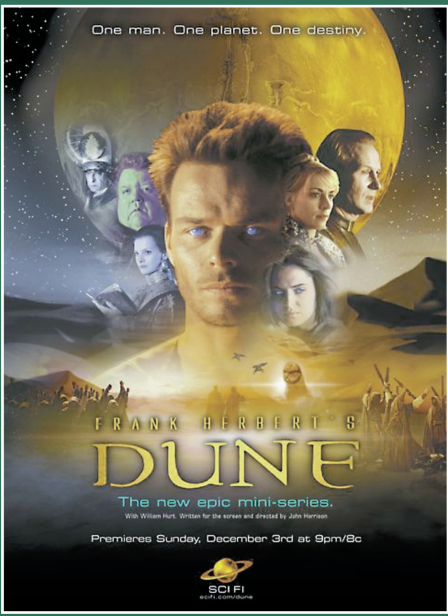
Así llegó hasta un corredor decorado con vistosos cristales. Tomó las escaleras de la derecha para llegar a la sala de control. Cambió los datos con la tarjeta de Alia, y apuntó el código de seguridad. Lo introdujo en el teclado de la pared izquierda, para abrir una nueva puerta. Estaba conectada a un largo túnel. Lo siguió hasta el final y después tomó los pasajes derecho e izquierdo en las bifurcaciones, hasta encontrar un destilador de repuesto. Al otro lado de la abertura de cristal encontró un pulsador, que no dudó en activar para poder continuar. Siguió el túnel que se abría hacia el oeste, hasta otro pulsador indispensable para acabar con el incauto guardia. Había llegado a las inmediaciones del hangar donde permanecía custodiado un útil ornicóptero, necesario para escapar con vida de la ratonera en que se encontraba. Rápidamente, descendió por varias escaleras hasta la base. Buscó una puerta situada detrás de una escalera, y recorrió la plataforma hasta hallar un nuevo portal vigilado por un soldado, que escondía el pulsador que desactivaba los cañones de defensa del hangar. Con el camino despejado, Paul Atreides pudo alcanzar la nave y escapar con vida del complejo. Había completado un paso más en el largo camino que le llevaría a vengar la muerte de su padre.

Con el camino despejado, Paul Atreides pudo alcanzar la nave y escapar con vida del complejo. Había completado un paso más en el largo camino que le llevaría a vengar la muerte de su padre

MISIÓN 3: EL IMPUESTO DEL GREMIO

En las últimas semanas, el infatigable hijo del conde Leto se había acostumbrado a combatir contra los Harkonnen y sabotear sus planes e instalaciones. Pero, como estaba a punto de des-

FRANK HERBERT, EL PADRE DE DUNE



La saga de novelas de "Dune", surgidas de la mente del escritor norteamericano Frank Herbert, está considerada una de las cumbres de la ciencia-ficción, el equivalente a "El Señor de los Anillos" en la literatura fantástica.
Frank Herbert nació en Tacoma, un pequeño pueblecito cercano a la capital, Washington. A la temprana edad ochos años, manifestó su firme intención de convertirse en escritor. Sus años de juventud los pasó leyendo toda la bibliografía de H.G. Wells y Julio Verne que, sin duda, influyeron de manera decisiva en el escritor, para idear el complejo universo recreado en la saga.
El primero de los libros, bautizado simplemente como "Dune", se publicó en 1965. Su éxito fue inmediato, pues ese mismo año ganó los premios Hugo y Nébula.
Otros libros escritos por el autor son:
El Mesias de Dune (1965)
Hijos de Dune (1976)
El Dios Emperador Dune (1981)
Herejes de Dune (1984)
Casa Capitular: Dune (1985).

Toda la información sobre sus novelas se encuentra recogida en: *www.dunenovels.com*

cubrir, no eran los únicos enemigos que amenazaban la dura existencia de los Fremen. Los nativos de Dune también debían lidiar con los temibles contrabandista de especia, que robaban la mercancía y saqueaban sus almacenes, y el codicioso Gremio de Comerciantes, que exigía un impuesto, como no, en especia, para "dejar en paz" a los Fremen. Había llegado el momento de ajustar las cuentas y detener injusticias, lo que implicaba hacerse pasar por Harkonnen e internarse en la peligrosa Ciudadela Escudo.
Antes de partir a la peligrosa misión, Paul mantuvo las tradicionales charlas con los jerifaltes del sietch, es decir, Chani, Baren y Stilgar. Después tomó prestada una armadura de Harkonnen, que Harah empleaba como florero.
Tras ultimar los últimos detalles con Stilgar, Paul inició la operación de infiltración en la ciudadela. Estaba disfrazado de soldado Harkonnen, por lo que no sería detenido por los guardias, salvo que realizase una acción sospechosa. Algunos de ellos, incluso podrían facilitarle valiosa información. Abusando de su



En muchas ocasiones, será necesario asomarse por las puertas, para comprobar la posición de los enemigos antes de atacar.



Cuando Paul aniquila con éxito a un enemigo, recupera un poco de su energía mediante el destilador de su destiltraje.s

confianza, nada impedía acercarse con facilidad y rebanarles la nuez por la espalda. Sin embargo, no debía olvidar que el traje carecía de destilador, así que no podría filtrar su sudor para recuperar la energía; debía evitar ser herido a toda costa.
Dicho y hecho: en posición de acecho, fue aniquilando a los soldados que se cruzaban en su camino con el cuchillo, hasta llegar al recinto principal. Cruzó la puerta iluminada por una luz roja, hasta la siguiente bifurcación, que se abría hacia delante y hacia la derecha. Tomó esta última dirección y la siguió durante unos metros, topándose con la sala de máquinas. Tras una nueva refriega con un par de vigilantes demasiado curiosos, buscó la cinta transportadora y apuntó el código verde. Después tomó la escalera contigua hasta la otra cinta, para apuntar el azul.

LOS PASES MAGNÉTICOS

Inmediatamente, Paul regresó sobre sus pasos hasta el almacén repleto de cajas. El muchacho se dirigió hacia el segundo pasadizo, a la derecha, para poder llegar hasta la puerta con la luz roja. El código verde, recién copiado del panel de la cinta transportadora, abrió la puerta de la zona verde, para acceder a la otra sección de la fábrica, al otro lado de la pista de aterrizaje

curar por todos los medios no dar alarma, así que empleó la pistola Maula para acabar con la resistencia de un solo disparo.
Al otro lado de la pomposa habitación con la letra "H" en la puerta, encontró un ascensor privado comunicado con las estancias de unos de los miembros más influyentes del gremio. Ambos mantuvieron una comprometedora charla que posteriormente aclarará muchas de las dudas relacionadas con el destierro de la Casa de Atreides, y las maquinaciones del Emperador. Terminada la conversación, Paul Atreides regresó al padizo principal. Antes de regresar, debía superar una zona plagada de trampas. Por una de las rampas cercanas al panel del código azul, llegó hasta una puerta que podía abrir con el otro pase magnético, para alcanzar el terminal de la torre. Con ayuda del pase que encontró tirado en el suelo de uno de los dormitorios, accedió al ascensor que llevaba a la parte superior de la torre. Estaba protegida por cuatro rayos láser estratégicamente colocados, pero Paul los superó con pericia pegándose a la pared y rodando por el suelo en el momento oportuno. Tuvo que dejar atrás una sala con unos extraños pilares raramente decorados, para encontrar un enigmático cristal de datos. Esto activó un robot de defensa en la sala de las columnas. Necesitó más de

> Aclarada la situación con el Gremio de comerciantes, había llegado el momento de demostrar a los molestos contrabandistas que los Fremen no iban a seguir permitiendo el saqueo de sus reservas de especia

de las naves. El lugar estaba plagado de guardias, así que no le quedó más remedio que usar la pistola para abatirlos rápidamente, si alguno de ellos daba la alarma. Tomó el corredor de salida, aniquiló a otros tres soldados, y se hizo con el primer pase magnético, en poder de uno de los pilotos. De vuelta al pasillo de enlace, tomó el único corredor que le quedaba por explorar, se enfrentó a otros dos guardias, y recuperó el segundo pase.

NOTA: *Los pases suelen estar en posesión de los dos pilotos pero, si no es así, entonces es porque uno de ellos lo ha dejado en la mesa de la sala de reuniones, o en el dormitorio.*

Ahora ya podía caminar libremente por la instalación. Regresó a la sala de máquinas e introdujo el código azul. Por el pasaje de la izquierda, halló una puerta que podía abrir con uno de los pases magnéticos. Así alcanzó la zona precintada, a la que podía acceder cruzando la puerta con el rayo azul, que el código del mismo color había abierto. Al otro lado del portal, unos metros más adelante, un par de guardias se alertaron al verlo deambular en una zona prohibida, así que no le quedó más remedio que dispararlos con su arma más potente, para evitar que diesen la alarma. Una pequeña puerta situada a la izquierda, llevaba hasta una nueva sala plagada de maquinaria. Paul neutralizó a los guardias que la custodiaban, y tomó el ascensor, protegido por nuevos soldados. En estos momentos, debía pro-

una docena de disparos para desactivar la trampa, pero finalmente lo convirtió en un amasijo de hierros y humo tóxico. Pudo así regresar sobre sus pasos, para regresar a la entrada donde había comenzado la infiltración, en el lugar convenido para ser recogido por los Fremen.

MISIÓN 4: EL CAMPAMENTO DE LOS CONTRABANDISTAS

Aclarada la situación con el Gremio de comerciantes, había llegado el momento de demostrar a los molestos contrabandistas que los Fremen no iban a seguir permitiendo el saqueo de sus reservas de especia, ni la alteración de los precios.
Antes de partir hacia el campamento de los bandidos, Paul Atreides habló con su madre Jessica y le entregó el cristal de datos que había recogido en la ciudadela. La inevitable charla con el armero, Baren, le proporcionó unos valiosos disruptores de radar. Una vez más, Stilgar le proporcionó los medios necesarios para desplazarse hasta los dominios de los contrabandistas, más allá de las dunas distantes.

NOTA: *Esta es, con diferencia, la misión más larga y más complicada del juego. Puesto que no es posible guardar la partida hasta que no se completa, hay que avanzar con extremo cuidado, y evitar por todos los medios cualquier acción arriesgada que lleve a la muerte. Volver a comenzar desde el principio podría suponer la*



Cuando desenfundamos la pistola de proyectiles, un cursor automático apunta la enemigo más cercano. Eso no significa que acertemos siempre...


Los ornitópteros son las naves de transporte utilizadas en el planeta Dune. Son pequeñas, rápidas y muy manejables.



Al principio de cada una de las misiones, se nos ofrece un breve resumen de los objetivos a cumplir en la misma.

Paul Atreides disparó un último y certero tiro, que derrumbó el enorme bloque de piedra encima de la musculosa figura de Rabban

pérdida de varias horas de juego. Señores de WideScreen: ¿tan difícil es programar una opción para grabar la partida en cualquier momento?

La primera parte de la misión consistía en desactivar seis estaciones de radar. Para poder completar la infiltración con éxito, Paul Atreides debía impedir, por todos los medios, que los guardias diesen la alarma, lo que impedía romper las defensas militares por sorpresa. Por tanto, sacó su cuchillo y se arrastró por las rocas del acantilado, hasta la abertura de la cueva. Utilizó con habilidad letal su Krys para matar al enemigo más cercano, y disparó con cualquiera de sus pistolas al más alejado. Un poco hacia el este, encontró la primera estación de radar, que neutralizó con el dispositivo entregado por Baren. Después continuó por la abertura de la derecha, a través de un túnel conectado con una gran área rocosa despejada.

El lugar estaba vigilado por cinco guardias situados en la base y en un saliente elevado. Acabar con ellos era prácticamente imposible, así que se deslizó entre las sombras, evitando sus miradas, hasta la pared opuesta, donde se abría otro túnel. Al otro lado de un bunker encontró la segunda estación de radar. De nuevo la neutralizó con el dispositivo de Baren. Tendría que repetir esta operación otras cuatro veces más. Tras un aburrido paseo por otro de los largos túneles que conectaban las instalaciones, arribó a una nueva explanada. Al otro lado de un peligroso puente, fuertemente custodiado, estaba el tercer radar. Consciente del peligro que corría, Paul optó por evitar a los vigilantes y cruzar el puente sin ser detectado. Ya había cumplido la mitad de la misión, pero aún quedaba lo más difícil.

En una abertura a la derecha del puente, se abría el pasadizo que llevaba a un enorme garaje. Siguiendo su instinto, llegó hasta una sala donde le esperaba un combate a muerte con otro soldado. A continuación siguió las bifurcaciones a izquierda y derecha, hasta una nueva estancia abierta controlada por tres guardias armados.

Era el recinto donde reposaba la cuarta estación de radar. Paul Atreides apenas dispuso de unos segundos para recuperar el aliento, antes de alcanzar el pasaje de la derecha, preludio de una traicionera bifurcación. El camino de la derecha descendía levemente hasta una estancia cortada, junto a dos guardias. La recompensa por el inevitable combate merecía la pena, ya que allí podía recoger un útil destilador, que le permitiría recuperar una parte de su maltrecha energía.

El pasaje hacia el norte en la bifurcación conducía hasta otro puente custodiado, junto a un recinto con un agujero en el centro del suelo. Ese era el lugar que debía encontrar para poder continuar la búsqueda.

EL RESCATE DE CHANI

Para llegar hasta los dos radares que faltaban, Paul debía escalar una serie de salientes que se abrían en la roca, hasta la parte superior de una cueva repleta de contrabando. Sorteó el amasijo de bultos y aniquiló al traficante que vigilaba la rampa de salida. No tardó en llegar hasta un cruce de caminos, explorable en todas las direcciones. En primer lugar, tomó el paso de la derecha, hasta la pista de aterrizaje de un ornicóptero. Muy cerca de la nave, estaba la quinta estación de radar. Se deshizo de los vigilantes y robó unos explosivos en una de las tiendas de campaña cercanas. Enseguida regresó a la bifurcación y tomó el único camino que quedaba. La bajada cercana llevaba hasta el campamento de los contrabandistas. Paul Atreides fue aniquilándolos uno a uno y desactivó el quinto radar. Después penetró en la tienda de campaña más grande y apuntó el gráfico que se mostraba en la pantalla del ordenador. Escapó pon un agujero abierto en la plataforma donde estaba la munición, tras otra larga escalada por encima de unas cajas. Allí encontró a su amada Chani. Bajó por dos plataformas y localizó un hueco para colocar los explosivos, cerca de las cajas rojas. Inmediatamente, regresó hasta la tienda más grande para esconderse, a tiempo para escuchar la explosión que puso en alerta a los sicarios de Dissid, el jefe de los contrabandistas. Estos salieron de la fortaleza para ver lo que había ocurrido, momento que aprovechó Paul para colarse en el templo y enfrentarse, cara a cara, con el malvado Dissid. No podía abatirlo con un arma de fuego, pues podría provocar una explosión que acabaría con todo el campamento, así que sacó su cuchillo y lo atacó con furia en varias ocasiones, hasta romperle el escudo. Ahora ya podía emplear la pistola. El combate duró unos eternos minutos, pero al final el contrabandista cayó muerto a sus pies. Sin detenerse a pensar en la importancia de su victoria, Paul Atreides recogió la pistola del maleante y una tarjeta, que utilizó para entrar en la celda donde Chani estaba prisionera. La ayudó a escapar con ayuda del código que había recuperado en el ordenador de la tienda. Aún quedaba lo más difícil: proteger la vida de Chani del ataque furibundo de los contrabandistas. Intentó anticiparse a sus movimientos, para frenar a los soldados antes de que se acercasen a la muchacha, y aguantó lo suficiente para que ambos pudiesen escapar a través del corredor. La venganza contra la pérfida familia Harkonnen estaba a punto de alcanzar su final.

MISIÓN 5: EL ASESINO DE LA OSCURIDAD

Ya convertido en el legendario Muad'Dib, del que hablan las leyendas de los Fremen, Paul Atreides descansaba en sus aposentos, acompañado por la hermosa Chani, convertida en amante y madre de su hijo. De pronto, Paul notó una sensación extraña: abrió los ojos, y observó un nítido rayo apuntador que señalaba su frente. Un buscador asesino se había infiltrado en el sietch, dispuesto a acabar con su vida. Para salir de aquella peligrosa situación, Paul debía evitar los movimientos bruscos, y deslizarse hasta la cómoda donde reposaba su pistola. Cuando sentía que el rayo trazador se volvía de color rojo intenso, permanecía completamente quieto. Así pudo llegar hasta su pistola y acabar con la amenaza. Pero las sorpresas no habían terminado: en las afueras de sus aposentos, esperaba el traidor Kalhou, un cambiador de caras que también estaba dispuesto a asesinarlo. Paul Atreides tuvo que perseguirlo por todo el sietch, apuntándolo con su arma de fuego, hasta que lo acertó en más de una veintena de ocasiones. Por suerte, había varias cajas de munición repartidas por las cavernas. Tras recuperarse de la impresión, Paul habló con su madre y con Stilgar, para preparar la última misión: la reconquista del palacio de Atreides, que expulsaría a los Harkonnen del planeta, y devolvería a los Fremen el control de la especia.

MISIÓN 5B: LA MUERTE DE RABBAN

Rabban, el hermano del Barón Harkonnen, gobernador de Dune, se escondía detrás de una legión de fieles soldados, en el palacio de la capital. Paul Atreides se infiltró hasta los jardines exteriores, dispuesto a acabar con la vida del usurpador, y vengar así la muerte de su padre. Nada más penetrar en la garita, pulsó la palanca y acabó con el soldado Harkonnen. Ante él se hallaba un laberinto vegetal no demasiado complicado de recorrer, aunque debía asegurarse de que acababa con todos los guardias antes de abandonarlo. Por suerte, existían muchos lugares para esconderse. Escapó por la salida opuesta, hacia una gran puerta en una plataforma elevada pero, antes de cruzarla, no se olvidó de desactivar los dos cilindros amarillos que sobresalían en las paredes, a ambos lados de la puerta. Regresó a la primera entrada del jardín, y buscó una puerta en la pared derecha, junto a una pistola de repuesto. Allí encontró un cuadro de Rabban con un código oculto. Lo memorizó convenientemente, subió y bajó un par de escaleras, y pulsó un botón para poder regresar de nuevo al jardín. En el extremo opuesto de la entrada donde se encontraba, cruzó el umbral y ascendió por unas escaleras, para hallar, a la izquierda, otro cuadro de Rabban, con un segundo código oculto en su interior. Ya sólo tuvo que localizar la sala de control e introducir uno de los dos códigos en el panel. Justo en el lado opuesto del jardín, se hallaba la otra sala de control donde debía introducir el otro código. Así obtuvo el acceso a los grandes portalones que dejaban al descubierto el corazón del palacio. Sin perder ni un segundo, Paul Atreides buscó la base donde debía colocar el cristal que le había entregado su madre. Rabban hizo acto de presencia, iniciándose el combate. El valiente Muad'Dib acabó con los guardaespaldas del gobernador, y aguantó el intercambio de disparos el tiempo suficiente para conducir al feroz Rabban hasta una gran estatua, en medio del jardín. Paul Atreides disparó un último y certero tiro, que derrumbó el enorme bloque de piedra encima de Rabban. La profecía se había cumplido.

J.A.P

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

Hemos estructurado esta guía en dos partes. En la primera, ofrecemos una serie de consejos más bien generales sobre cada uno de los aspectos en el desarrollo del juego (recolección, construcción, guerra, etc). Existe una campaña disponible para cada una de las seis civilizaciones: la Alianza, el Imperio Galáctico, la Federación de Comercio, el Realengo Naboo, la tribu Gungan y los Wookies. La segunda parte de la guía la hemos dedicado, pues, a desvelar todos los secretos de la campaña de la Alianza Rebelde.





Todas las claves para el control de la galaxia



Todas las razas, a excepción del Realengo Naboo, tienen una campaña exclusiva con hilos argumentales bien diferenciados.



Todas las unidades de la Federación de Comercio están compuestas por robots, exactamente igual que en la película.



El ritmo de producción de recursos debe mantenerse constante durante toda la partida: mantén ocupados a tus trabajadores.

Star Wars Galactic Battlegrounds» es un juego de estrategia en tiempo real, de corte clásico, desarrollado con el motor de «Age of Empires 2». Nuestra tarea fundamental será asegurarnos el suministro fluido de recursos que nos permita producir la tropa y desarrollar la tecnología necesarios para derrotar a nuestro enemigo. Aquí os ofrecemos algunos consejos al respecto.

PRIMERA PARTE
CONSIDERACIONES GENERALES

NIVEL TECNOLÓGICO 1
ASENTAMIENTO Y RECURSOS

Aunque los objetivos pueden variar según el modo de juego, ya sea una de las cinco campañas correspondientes a cada una de las civilizaciones (exceptuando al Realengo Naboo) o una partida estándar, los procedimientos a seguir permanecerán idénticos en cada episodio. Las únicas variaciones consisten en la limitación durante las campañas al acceso a según qué Nivel Tecnológico o a la construcción de algunos edificios.

Al empezar, comenzamos en el Nivel Tecnológico 1; contando con un Centro de Mando, la estructura básica de la que partir cuya función se explicará más adelante, y algún que otro Trabajador o Explorador. La economía de nuestra civilización se basa en cuatro recursos, de cuya acumulación masiva depende nuestra supervivencia:

-Comida: el recurso base para la construcción tanto de nuevas tropas como de la mayor parte de las estructuras. Lo obtendremos recolectando fruta muja de los alrededores, pescando o cazando los animales cercanos.

-Carbono: otro de los recursos principales para la construcción, que extraeremos tanto de árboles como de rocas donde se concentre, que reconoceremos por su color azul.

-Cristal Nova: de color verde, no necesitaremos acumularlo al principio, pero más tarde será útil para la construcción de estructuras y unidades avanzadas.

-Mineral: disponible en yacimientos de roca morada, es quizá el menos indispensable de todos los recursos, ya que sólo se usa para reforzar blindajes y dotar a nuestras instalaciones de mayor resistencia a los ataques.

Los Trabajadores son los encargados de la recolección de todos y cada uno de ellos, aparte de las labores de construcción y reparación de estructuras. Conforman la base de nuestra civilización y deberemos protegerlos de cualquier daño, asegurar su producción y mantenerlos ocupados constantemente. El objetivo más inmediato es el avance al siguiente Nivel Tecnológico, posible siempre y cuando hayamos construido tres edificios de primer nivel, y que nos permitirá acceder a nuevos avances y nuevas estructuras. Colocad los primeros seis o siete trabajadores a recoger comida, y los dos siguientes a por carbono y a partir de ahí, decidid según vuestro criterio y vuestras necesidades, pero procurad contar con al menos una veintena de Trabajadores en activo. Estos Trabajadores continuarán automáticamente su tarea hasta agotar la fuente, tras lo que se dirigirán al suministro disponible más cercano. Dado que el número de pobladores está limitado a la cantidad de viviendas disponibles para alojarlos (salvo en el caso de la Federación de Comercio, cuyas unidades robot son apilables), uno de nuestros valiosos peones deberá construir un buen número de Refugios Prefabricados, la vivienda de campaña al uso. Cada refugio permite albergar hasta cinco unidades. A este ritmo, empezaremos a dar forma a nuestra Base.

ESTRUCTURAS BÁSICAS: EL COMIENZO

Las estructuras que podemos levantar se dividen en tres categorías, según su función: económicas, militares y defensivas. Dentro de las estructuras económicas que podremos crear en este primer Nivel Tecnológico se encuentran las siguientes:

-Centro de Mando: Nuestro cuartel general permite crear nuevos Trabajadores, unidades Medico, la investigación de técnicas que mejoren la eficiencia de ambas unidades, e incluso el avance a través de los diferentes Niveles Tecnológicos. En caso de sufrir un ataque externo, también servirá de refugio para los Trabajadores y como última línea de defensa.

-Centros de Proceso: hay uno por cada recurso del juego. Procura construir uno cerca de la fuente del preciado material, para acelerar la producción. En Niveles posteriores, además, nos permitirán investigar métodos más perfeccionados de recolección, con lo que el ritmo de obtención del recurso aumentará considerablemente.

-Criadero de Animales: Los animales que encontraremos por el mapa (nerfs, banthas, etc.) podrán ser aprovechados en el sitio para su transformación en comida, o pastoreados a estos centros, donde supondrán un suministro constante de comida para nuestra base.

-Granjas: a menudo no será posible obtener alimento de nuestros alrededores, y habremos de construir varias de estas estructuras para abastecernos. Para construir Granjas es necesario tener con anterioridad un Centro de Proceso de Alimentos. Las Granjas se pueden replantar desde este mismo Centro.

-AquaCosechadoras: similares a las Granjas, aseguran el aprovechamiento de bancos de peces lejanos a la costa. Las Traineras utilitarias creadas en el Astillero se encargarán de la recogida de alimentos. Esta forma de recolección debería limitarse a las fases en que estemos obligados a desarrollar una cultura acuática.

-Central Energética: casi cualquier edificio que se os ocurra, a excepción del mismo Centro de Mando y algunos otros, requieren de un suministro constante de energía para funcionar a plena capacidad. Las construcciones que no se encuentren cerca del radio de una Central energética sólo funcionarán a un 25 por ciento de su rendimiento normal.

-Astillero: se encarga de la construcción de vehículos marítimos, tanto de recolección como militares, y sólo cobra verdadera importancia en las campañas marítimas.

Procura mantener siempre ocupados a tus trabajadores. Un descenso en la producción puede dar al traste con tus planes

ESTRUCTURAS MILITARES: PREPARATIVOS

En una campaña normal, deberíamos construir una Central Energética, un Criadero de Animales, y los Centros de Proceso que sean necesarios, antes de avanzar de Nivel Tecnológico. Aún así, no sólo de la recolección de recursos depende la supervivencia de nuestro poblado. Igualmente importante es la protección de nuestra Base, ya sea creando unidades militares que la defiendan de cualquier ataque (aún es pronto para pensar en tomar la iniciativa ofensiva), o estructuras que eviten el paso a las unidades de nuestros adversarios. En el Nivel Tecnológico 1, las estructuras defensivas son sumamente débiles, y no merecen apenas consideración, con lo que la única alternativa consiste en la construcción de unidades combatientes desde un Centro de Tropas. Las unidades disponibles al comienzo, aunque débiles, pueden en buen número bastar para ello.

-Soldados Recluta: las tropas básicas de combate terrestre, con poca protección, y limitada capacidad de fuego.

-Soldados Montados: disponibles si contamos ya con un Criadero de Animales, poseen una mayor resistencia, aunque sus ataques sólo sean efectivos cuerpo a cuerpo. También están facultados para detectar enemigos ocultos, como son las unidades Jedi o Sith, y algunos navíos submarinos.

El combate en «Galactic Battlegrounds» se resuelve en su mayor parte a larga distancia, con lo que aparte de mayor potencia de fuego, la importancia táctica de un alcance más largo resulta la necesidad básica de cualquier ejército. Los soldados montados, sin embargo, sólo combaten cuerpo a cuerpo, con lo que quedan indefensos ante el avance de tropas más débiles hasta lograr acortar la distancia entre ellos y sus contrincantes. Sin el apoyo de unidades de largo alcance, el uso de estas tropas está condenado al más estrepitoso de los fracasos, y su uso práctico se limita al de ofrecer un buen blanco visible aprovechando su alta resistencia, mientras nuestra infantería causa estragos entre los tiradores contrarios. Aún así, algunas unidades y construcciones avanzadas no son efectivas a corto alcance, y los soldados montados pueden acabar rápidamente con cualquiera de ellas, sin el menor arañazo. Las Torretas defensivas, los poderosos Robots de Asalto y las Armas Pesadas son las unidades más vulnerables a los ataques de un Soldado Montado.

Las diferentes estructuras pueden tanto crear nuevas tropas como desarrollar nuevas tecnologías que mejoren el rendimiento de las actuales. Si bien en este primer Nivel la única investigación disponible en el Centro de Mando consiste en el Entrena-



Unas pocas torretas a las puertas de una Base mantendrán a raya las avanzadillas del enemigo durante los primeros Niveles Tecnológicos.



Los Soldados Montados, aunque son efectivos contra robots y contra los grupos pequeños de infantería, están limitados por su corto alcance.



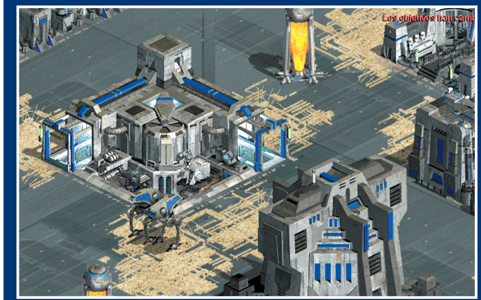
Procura en medida de lo posible equipar tus escuadrillas con unidades preparadas para cualquier tipo de ofensiva.

EL IMPERIO GALÁCTICO



Tras la caída de la Vieja República, el Emperador Palpatine ha reunido las facciones opresoras del antiguo régimen en su afán por conquistar cada mundo de la galaxia conocida. El Imperio Galáctico ha doblegado planeta tras planeta, civilización tras civilización, amparado por el Reverso Tenebroso de la Fuerza. El poder militar del Imperio se basa principalmente en su terrible Infantería y sus Robots de Asalto, las máquinas de matar más poderosas de cualquier ejército. De la misma manera, ampara en su seno a los últimos Maestros Sith, guerreros sombríos que dominan las disciplinas de la Fuerza. Por otra parte, el Imperio es uno de los más duros negociadores, obteniendo el máximo rendimiento en todos los intercambios comerciales.

Las Tropas Imperiales obtienen todas las mejoras disponibles en el juego, a excepción de sus Soldados Montados, que no pueden alcanzar el nivel Avanzado. Aún así, la excelencia de sus unidades mecanizadas se hace patente gracias a su tecnología exclusiva de Caminantes, que garantiza a sus Robots de Asalto AT-AT la mayor potencia y alcance de disparo de todas las unidades militares conocidas. Por si no fuera suficiente, todos los mecanizados son un 5% más baratos que los de cualquier civilización. Los Sith, Jedi renegados servidores del Imperio, son terribles guerreros que han desarrollado técnicas exclusivas que les permiten pervertir otros Jedi a su causa, o causar la muerte instantánea de las unidades que pretendan cambiar de bando. No obstante, el Imperio tiene puntos débiles. La especialización en ofensivas terrestres de sus tropas le ha hecho descuidar sus unidades aéreas y marítima.



miento de nuestros Trabajadores para acelerar su ritmo de producción, en etapas posteriores toman una importancia capital, llegando a significar la diferencia entre el éxito más fulgurante y una derrota estrepitosa.

NIVEL TECNOLÓGICO 2: LA ESCALADA OFENSIVA

Las nuevas posibilidades que nos permite este segundo Nivel Tecnológico se centran en la mejora de las tropas militares, y en la creación de un ejército mejor preparado. El uso de estructuras defensivas empieza a cobrar relevancia, tal y como nuestro cuerpo militar se prepara para la inevitable ofensiva. En esta fase se consolidarán los límites de nuestro territorio, las posibilidades de expansión y los frentes de lucha. Si hemos sido previsores, contaremos con una reserva (como mínimo, modesta) de mineral y cristales Nova, que empezaremos a usar inmediatamente, en la construcción de instalaciones avanzadas. Comprueba tus Centros de Mando y de Proceso para investigar las mejoras de este nivel en lo que a recogida de recursos se refiere.

PRIMERA FASE
ESTABLECIENDO LOS LÍMITES

Protegeremos los accesos a nuestra base con Torretas Ligeras, levantando Muros Medianos sólo en aquellos lugares suficientemente estrechos para protegerse con una o dos secciones de muro. Amurallar una base es un proceso lento y caro, y es preferible destinar nuestros ahorros en otras cuestiones más acuciantes. Así pues, colocaremos de dos a cuatro Torretas en cada uno de los posibles lugares de acceso. Estas torres disparan a un rango extremadamente largo a toda unidad terrestre del tipo que sea, aunque tenga capacidad de ocultación, y mantendrán a raya casi todos los intentos del adversario de penetrar en nuestra base. Si acuartelamos soldados dentro de ellas, su potencia de fuego aumentará proporcionalmente.

Las distintas civilizaciones que podemos controlar están muy equilibradas, pero se diferencian lo suficiente

SEGUNDA FASE
PRIMERAS ESCARAMUZAS

De la misma forma, deberemos investigar de inmediato desde nuestro Centro de Tropas la mejora de nuestros Reclutas y Montados, transformándolos en Soldados y Montados Pesados, respectivamente; a efectos de juego, significa resistencia, alcance y potencia de fuego mejoradas. La técnica de Macro-Binoculares aumentará el alcance visual de las tropas. También encontraremos dos modelos de unidades ofensivas que añadir a nuestros escuadrones:

-Soldados Granaderos: en tres palabras, daño de área. Si bien a corto alcance son completamente inútiles, como apoyo logístico resultan letales, ya que sus salvas afectan no sólo al blanco, sino a todas las unidades circundantes. Lamentablemente, eso incluye nuestros combatientes cuerpo a cuerpo.

-Soldados antiaéreos: a pesar de que aún es pronto para preocuparnos por los enemigos que atacan desde el cielo, ésta es la única unidad que podemos crear en Nivel Tecnológico 2 capaz de defendernos de estos ataques.

Los Astilleros producen ya las primeras Fragatas Ligeras de combate, y los Transportes que nos permitirán pasar tropas de a pie a otras extensiones de tierra separadas por grandes extensiones de agua, a las que sea imposible acceder de otra manera. Dado que la destrucción de uno de estos Transportes significa la muerte de las unidades transportadas, es necesario protegerlos al máximo del fuego enemigo. Por otra parte, las estructuras militares accesibles ahora por primera vez son la Fábrica de Automoción, el Templo Jedi/Sith y el Centro de Guerra.

-Fábrica de Automoción: comprende la creación de unidades mecanizadas de toda clase, efectivas contra una gran variedad de blancos; algunos son más eficientes contra otros tipos de tropa, estructuras, o incluso especializados contra otros Robots. Esta construcción no cobra importancia hasta bien entrados los siguientes Niveles Tecnológicos, ya que en el actual únicamente podremos crear Exploradores, soldados motorizados de gran velocidad pero con escasísima capacidad de fuego. Servirán, no obstante, para examinar el mapa y localizar los campamentos enemigos y sus puntos débiles; no los lances al combate, a no ser contra Trabajadores despistados.

-Centro de Guerra: sin posibilidad de crear unidades propias, es el lugar de investigación de tecnologías que aumentan ostensiblemente el rendimiento de nuestro ejercito, gracias al desarrollo de armaduras más resistentes y "blasters" de mayor precisión para las unidades de infantería, o blindajes y sensores de alcance para mecanizados, torretas y barcos. Recordad que la iniciativa a la hora de atacar cuenta casi como un cuarto de la batalla.

-Templo Jedi/Sith: únicamente disponible en las partidas estándar, aunque será posible aprovechar los existentes durante las misiones de las campañas. Para conocer las grandes ventajas que aportan estos poderosos guerreros al grueso de nuestra máquina bélica, consultad su propia sección, en las inmediaciones de este párrafo.

Mientras hacemos crecer nuestro ejército y comenzamos a planear nuestra gran ofensiva, es justo observar que cada unidad está especializada en el combate contra un patrón específico de enemigo, lo que se advierte en el color de sus "blasters". Los láseres rojos son anti-personal, los verdes son más efectivos contra estructuras, y los azules contra Robots; los misiles son


La orden de Defender Terreno garantiza la iniciativa de tus unidades a la hora de abrir fuego: deja que vengan ellos.


Las bases de los imperiales, al igual que en las películas, mantienen un aspecto frío y maquinal, incluso tenebroso en ocasiones.


Asaltando las Bases enemigas, ataca primero las estructuras productoras de unidades, para evitar sorpresas.

tan efectivos contra éstos últimos como contra unidades aéreas. Esto no significa que un láser rojo no pueda destruir un Robot o una Torreta, sino que tardará mucho, mucho más en penetrar sus defensas.

EL COMERCIO: COMUNICACIONES

La construcción de un Puerto Espacial nos abre una forma alternativa de conseguir recursos, abriendo rutas de comercio con otros puertos similares aliados para intercambiar nuestros excedentes por otros materiales de los que andemos un poco cortos. Los Aerodeslizadores de Carga llevarán estas mercancías de un punto a otro sin problemas, contando con que las rutas sean seguras. También, con tiempo, se podrán establecer tratados que aseguren tarifas más ventajosas. Esta clase de actividades es más propia de las partidas estándar que de las campañas, en las que rara vez serán de utilidad.

NIVEL TECNOLÓGICO 3: NUEVAS TECNOLOGÍAS

En una partida normal, durante el periodo en que permanezcamos en Nivel Tecnológico 2 es aconsejable levantar un Centro de Guerra, un Templo Jedi/Sith (siempre y cuando esté disponible) y, quizá, una Fábrica de Automoción, aunque esta última aún no nos presta un gran servicio. Por descontado promocionaremos nuestras unidades y aseguraremos las Bases con Torretas. Hayamos acumulado mayor cantidad de soldados o no, aún siendo suficiente para proteger nuestros territorios contra una invasión enemiga, no estaremos capacitados para un ataque a gran escala hasta no haber llegado al siguiente Nivel. El Nivel Tecnológico 3 se alcanza tras construir dos estructuras de segundo nivel, con el gasto de 800 unidades de comida y 200 de cristal Nova.



LA MUERTE VIENE DESDE EL AIRE

De la Base Aérea, depende la producción en masa de Aeronaves, contra las que civilizaciones menos avanzadas tecnológicamente apenas tienen posibilidad de defenderse, salvo usando Soldados Antiaéreos. Si bien esta relativa inmunidad las convierte en las unidades más poderosas, sus puntos de daño son demasiado escasos como para soportar una exposición prolongada contra unidades capaces de responder. Así pues, concentrando el fuego contra éstas en primer lugar, una flota de media docena de aeronaves basta para acabar con las pretensiones de victoria de nuestros adversarios. Las Aeronaves no sufren penalización alguna de movimiento, pudiendo sobrevolar los muros de las bases enemigas sin esfuerzo. Hay tres tipos básicos de unidades disponibles para todas las civilizaciones:

-Cazas: las más rápidas, son especialmente útiles contra las unidades enemigas, aéreas, marítimas o terrestres, con lo que deben dedicarse sobre todo a proteger de cualquier daño a los Bombarderos.

-Bombarderos: llevan el mayor peso del ataque, causando un daño masivo contra estructuras. Son incapaces de disparar contra otras aeronaves, para lo que requieren de una escolta de cazas que cubra su posición.

-Transportes Aéreos: diseñados específicamente para el traslado de tropas y sin capacidad ofensiva, son las más resistentes ante el fuego enemigo.

También podemos investigar en la Base Aérea técnicas que mejoren la puntería de nuestras naves y abaraten su coste. Estas mismas podrán mejorar sustancialmente en Nivel Tecnológico 4. Un ataque coordinado desde el aire debe contar con un grupo de tres a cinco Bombarderos, escoltado por otros tantos cazas un poco más adelantados que limpien la zona de unidades antiaéreas y de otras aeronaves. No está de más destacar grupos de infantería que acaben con la resistencia antiaérea que se aproxime a nuestra flota, antes de que puedan abrir fuego; como ya se ha comentado antes, las tropas antiaéreas no pueden defenderse de ataques terrestres. Poco a poco, la invasión irá cobrando forma.

TERCERA FASE
TOMANDO LA INICIATIVA

Tan vital como construir una poderosa flota es prepararnos para el ataque de las Aeronaves rivales. Dentro de las estructuras defensivas, aparte de Torretas y Muros más potentes y resistentes, encontraremos Torres Antiaéreas, la mejor opción de defensa contra esta modalidad de ataque. Para una flota de Aeronaves es suicida atacar una de estas estructuras, pues sólo un par de salvas bastan para destruirlas, y las Torres son edificios tremendamente resistentes. Dos a cada lado de nuestra Base deberían bastar para sofocar cualquier intento aéreo de internarse en nuestros dominios.

En cuanto a la infantería, y al igual que en el nivel anterior, desde el Centro de Tropas aumentaremos sustancialmente la calidad de nuestra infantería e investigaremos técnicas que mejoren tanto su movimiento como alcance de disparo. Otro tanto ocurre con el Centro de Guerra, donde obtendremos las tecnologías que mejoran las conseguidas en el anterior nivel. La Fábrica de Automoción comienza ahora a fabricar los primeros mecanizados ofensivos: los Robots de Ataque antipersonal y los Robots Pesados, más efectivos contra otros Robots; los Astilleros desarrollan nuevos navíos preparados para toda clase de ataque y respuesta; y si no fuera suficiente, tenemos a nuestro alcance otras cuatro estructuras nuevas:

-Fortaleza: la estructura defensiva por definición. Con una potencia de fuego terrestre y antiaéreo terrible, capaz de mante-

WOOKIE



Esta raza es la única que no conocemos por las películas (con el permiso de Chewbacca). A pesar de su apariencia primitiva, son brillantes ingenieros (sus Armas Pesadas y Aeronaves son excelentes), aunque su infantería, compuesta por los más fieros guerreros, sí que hace honor a su aspecto. En niveles avanzados, los trabajadores Wookie se especializan en la recogida de carbono, en la consiguen un 5% de rendimiento más que ninguna de las demás civilizaciones.

Al llegar a Nivel Tecnológico 4 se les permite desarrollar una serie de técnicas, exclusivas de esta raza, que distinguen la máquina militar Wookie de todas las demás: todas sus unidades biológicas, excepto los Trabajadores, regeneran el daño sufrido en combate; los Robots cuestan un 15% menos de construir; y sus Armas Pesadas obtienen un aumento en su línea de visión y alcance de tiro.

Aunque los beneficios mencionados hacen referencia a sus unidades mecanizadas, los Robots no son el fuerte del pueblo Wookie, pues no llegan a desarrollar todas las unidades de último nivel, y lo mismo ocurre en lo relativo a sus embarcaciones. Los Jedi aliados sufren de las mismas penalizaciones que los Gungan, y sólo pueden avanzar hasta el grado de Caballeros, aunque sí aprendan disciplinas de cuarto nivel.

Berserker y Berserker Avanzado: Las unidades exclusivas de los Wookies son estos guerreros de gran ferocidad, facultados para haces trizas los Robots y Armas Pesadas enemigas. Su extrema rapidez les permite acortar la distancia entre ellos y sus enemigos en muy poco tiempo.





Una Base se considera destruida sólo cuando cae hasta la última de sus estructuras, lo que ocupa bastante tiempo.



Guarnecer tus unidades dentro de las Torretas defensivas incrementa en gran medida su potencia de fuego.



Las unidades de Artillería pueden dar cuenta de las defensas de tu rival desde gran distancia, en una posición de escaso peligro.

LA ALIANZA REBELDE



Aparecen como contrapartida del Imperio Galáctico, representando la única oposición a sus planes de conquista. Como reflejo de esto, sus puntos fuertes son sus excelentes pilotos y su experimentada infantería, a la vez que son el refugio de los últimos Caballeros Jedi. Sus Droides recolectores obtienen un 5% más de producción de las Granjas.

Si bien sus tropas de infantería pueden alcanzar todos los niveles de progreso, incluso superando en eficacia las tropas ordinarias del Imperio Galáctico, gracias a una tecnología de sus Centros de Guerra que les otorga un blindaje superior a sus armaduras corporales, las tropas más temidas de la Alianza son los misteriosos Caballeros y Maestros Jedi, los guerreros más efectivos de la galaxia y enemigos jurados de los Sith.

Aún así, si hay algo que distingue a los Rebeldes del resto de las civilizaciones es su poderosa flota: los Cazas y Bombarderos Rebeldes son las máquinas de combate aéreo más precisas, contando con escudos que los protegen del fuego enemigo el tiempo suficiente para crear el caos entre las filas enemigas. Desgraciadamente, la Alianza carece de una artillería suficientemente poderosa para apoyar los ataques aéreos, y sus tecnología en Robots de asalto no es mucho mejor.

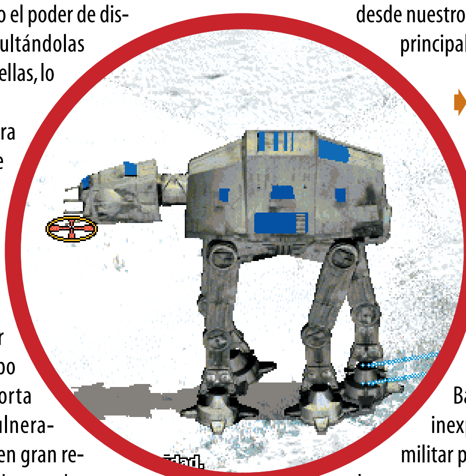
Air Speeder y Air Speeder Blindado: La superioridad de los rebeldes en el combate desde el cielo está perfectamente reflejada en sus unidades exclusivas; las aeronaves de combate más veloces existentes, especializadas en el combate contra Robots. La versión blindada del Speeder no sólo es más resistente, sino que posee una potencia de fuego mucho mayor.



ner a raya fácilmente cualquier ofensiva. También se usa para contratar Cazarrecompensas, unidades especializadas en combatir contra Guerreros Jedi y Sith, y los pocos capaces de mantenerlos a raya. También desde la Fortaleza crearemos las unidades únicas de nuestra civilización, que serán comentadas más adelante. De la misma manera que ocurre con el Centro de Mando, no necesita la proximidad de una Central de Energía para funcionar a pleno rendimiento.

-Generador de Escudos: es sobre todo una estructura defensiva. Debe colocarse obligatoriamente cerca de una Central Energética para funcionar, y dota a todas las unidades y el resto de estructuras dentro de su radio de acción de una protección que dobla sus puntos de vida y les permite regenerar el daño sufrido con relativa velocidad. No está de más colocar más de una Central de Energía cerca del Generador.

-Centro de Investigación: muy similar al centro de guerra, aunque las mejoras investigadas aquí se centran en los edificios, acelerando el ritmo al que son construidos, aumentando su resistencia al fuego, o incrementando el poder de disparo de las Torretas e incluso facultándolas para acertar blancos adyacentes a ellas, lo que hasta ahora no era posible.



-Fábrica de Armas Pesadas: nuestra fuente de suministro de armas de asedio. Podremos crear tres nuevas unidades militares que sumar a nuestro ya vasto ejército: Artillería, Antiaéreos Móviles y Pummels. Las primeras son altamente eficaces a la hora de atacar estructuras y unidades de todo tipo y causan daño de área, pero a corta distancia son absolutamente vulnerables; los Antiaéreos Móviles ofrecen gran resistencia al fuego enemigo y su devastadora potencia de fuego los convierte en la pieza que sustituirá a los débiles soldados antiaéreos de Nivel Tecnológico 2; por su parte, los Pummel son una verdadera pesadilla para los edificios, aunque por ahora sólo puedan actuar a corta distancia, lo que reduce su uso práctico.

La artillería es demasiado vulnerable ante los ataques como para usarla como avanzadilla. Sin embargo, como unidad de apoyo de largo alcance no tiene precio: un par de piezas de Artillería protegidas por infantería Pesada puede ocuparse de las estructuras y unidades antiaéreas, dejando el camino libre para que nuestra flota de aeronaves acabe con el resto como si de un paseo se tratara, al verse libres de amenazas. De hecho, la destrucción de una Fortaleza enemiga no es posible si no es desde una distancia prudencial.

ASEGURANDO POSICIONES

La obtención de recursos también puede mejorar investigando las nuevas técnicas disponibles en el Centro de Mando, los Centros de Proceso, y el Criadero. Todas estas nuevas unidades y tecnologías son tremendamente caras, y el descenso en la producción echará abajo la labor de toda la partida, más en cuanto la contienda debe haber tomado ya su rumbo, con lo que necesitaremos cada vez más abastecimiento de unidades que reemplacen las perdidas en pleno asalto; sólo cuando hayamos acumulado una cantidad de bienes con un excedente más que notable y hayamos desarrollado las nuevas estructuras, pasaremos al último de los Niveles Tecnológicos.

NIVEL TECNOLÓGICO 4: CIVILIZACIÓN

Este Nivel Tecnológico representa el momento más glorioso de nuestra cultura. Es en este momento en el que podremos alzar nuestras tropas al máximo de sus posibilidades y optimizar la adquisición de recursos. Todas tecnologías y avances disponibles son tremendamente caros; en algunos casos el gasto puede parecer excesivo, pero los resultados hablarán por sí mismos. Desde luego, desarrollar los últimos adelantos en recolección desde nuestros Centros de Proceso y Criaderos es lo principal ahora mismo.

CUARTA FASE: LA EXPANSIÓN

Únicamente existe una nueva estructura de cuarto nivel para crear: el Monumento. Construir esta estructura, por extremadamente cara que nos parezca, puede ser aconsejable en momentos de la partida en que se cumplan uno de los siguientes requisitos: si nuestra Base de operaciones es prácticamente inexpugnable, o bien si nuestro aparato militar puede retener, o incluso cortar de raíz los ataques enemigos. El Monumento es el testigo de la superioridad de nuestra civilización, y atraerá los ataques de todos nuestros contrincantes. Automáticamente acaba la partida si, tras un periodo de tiempo tras su construcción, ninguno de sus atacantes ha conseguido derribarlo: una forma de ganar puramente defensiva y pacífica.

En cualquier otro caso, iremos al Centro de Tropas a convertir nuestros Soldados Pesados en Soldados Repetidores, lo que no sólo les bonifica en alcance, capacidad de daño y resistencia, sino que su cadencia de disparo se dobla, de manera que una escuadrilla de diez Repetidores, apoyados con uno o dos cañones antiaéreos es capaz de retener el paso de cualquier enemigo: una unidad ya imparable si les añadimos una flotilla de Cazas que den cuenta de los Robots más potentes. Recordad pasar por el Centro de Guerra para mejorar la calidad de los "blasters", entre otras posibilidades.

En la Fortaleza, la investigación del Proceso Automatizado acelera la producción de tropas, y la Red de Espionaje Bothan nos muestra todo lo que está haciendo nuestro adversario.



Los Jedi son los únicos capacitados para transportar los Holocrones de un sitio a otro, aunque eso los incapacita para atacar o defenderse.



Una Base Rebelde de Nivel Tecnológico 3 plenamente desarrollada y en funcionamiento. ¿No es una preciosidad?



Tan pronto tomes control de la Base, empieza a construir las estructuras básicas para pasar de Nivel Tecnológico.

La Base Aérea dota todas las Aeronaves con velocidad, resistencia y escudos deflectores (exceptuando al Imperio Galáctico). En general, todas las estructuras mejoran las tecnologías existentes, por esto, conviene dar una buena pasada a todas ellas para encontrar todo aquello que acabe por asegurar nuestra superioridad. Las mayores mejoras las encontraremos en la Fábrica de Automoción, que no sólo transforma los mecanizados en su variante Pesada, sino que añade a la oferta militar Robots de Asalto y de Asalto Pesados (por ejemplo, los AT-AT Walker imperiales), una fuerza imparable de invasión, aunque pésimos cuerpo a cuerpo y de ninguna utilidad contra aeronaves. De nuevo en la Fortaleza, encontraremos lista para su construcción la pieza de artillería más potente de todo ejército, el Cañón semi-movil, de mayor alcance y capacidad de castigo que ninguno de sus primos.

TÁCTICAS Y ESTRATEGIA

Calculando los costes de las mejoras, y dejando siempre suficiente como para renovar las tropas caídas en combate, por lo menos la defensa de la Base está asegurada, siempre y cuando no hayamos malgastado nuestras valiosas unidades en ataques a lo loco por todo el territorio. A la hora de tomar la iniciativa y atacar una base enemiga, hay una serie de requisitos que deberíamos observar, aparte de los que se han comentado anteriormente.

Si bien estamos subrayando la importancia que tiene en el juego la recolección de recursos, este requisito nos afecta tanto a nosotros como a nuestros adversarios. Procurad destruir todas las unidades Trabajadoras del contrario que encontréis a vuestro paso, y deteneos si hace falta a hacer añicos sus Refugios Prefabricados: su destrucción disminuye el máximo de población en su bando, y evita la creación de nuevas unidades. Igualmente eficaz es eliminar sus Centrales Energéticas, tanto para frenar su producción como para desactivar los posibles Generadores de Escudos. Si la precaución te dice que avances, deja por lo menos un destacamento de diez hombres que arrasen con las estructuras que no representen un peligro.

Por supuesto, los Cazas y Bombarderos deben encabezar la ofensiva, retrasándose siempre que encuentren resistencia antiaérea, tras lo que deberían esperar en formación fija, cubriendo el terreno pero sin atraer el fuego sobre sí, hasta que la Artillería, los Cañones o la propia infantería se deshaga de ellos. Bajo ningún concepto lances tu costosa flota contra Torretas Antiaéreas o Fortalezas. El uso de fuerzas mixtas en una misma formación, aunque redunde en penalizaciones de movimiento en las más rápidas, asegura una rauda respuesta hacia muchos más tipos de amenaza; escoge cuidadosamente la formación, protegiendo las unidades más débiles.

La mayoría de las veces, el combate se resuelve en las distancias largas: calcula con atención el alcance de tus tropas

DIPLOMACIA: LA UNIÓN HACE LA FUERZA

Tantas facciones pueden tomar parte en una partida que muy a menudo es necesario forjar alianzas para no sucumbir ante el ataque combinado de varias de ellas, no tan escrupulosas. Es posible establecer relaciones diplomáticas con cualquier potencia de las iniciales, estableciendo hacia él una relación de Alianza, Neutralidad o Enemistad. La alianza entre civilizaciones implica que ambas coexistirán sin problemas, y se defenderán de otras agresiones conjuntamente, mientras que una postura neutral significa que el otro bando no atacará nuestras instalaciones, pero sí responderá cuando una unidad militar se encuentre en su territorio, lo que entenderá como un posible ataque. De la enemistad entre potencias ya se ha dicho todo, a estas alturas.

SEGUNDA PARTE: LA CAMPAÑA

LA ALIANZA REBELDE

Todas las civilizaciones, a excepción del Realengo Naboo, tienen una Campaña propia con un hilo argumental diferente y exclusivo para cada una de ellas, dividido en cinco misiones, a las que sumaremos tres misiones extra que suelen representar episodios conocidos en las cuatro películas. Durante el desarrollo de una Campaña, sufriremos restricciones de Nivel Tecnológico, y algunas unidades y estructuras, como el Templo Jedi, no estarán disponibles para su construcción. Como ejemplo de campaña, vamos a tomar las riendas de la Alianza Rebelde.

MISIÓN 1: *UNA FUERZA DEL PASADO*

Niveles Tecnológicos 1 y 2

La lanzadera que transporta a la Princesa Leia en misión diplomática para reunirse con el líder bothan Utric Sandov es interceptada por un Crucero Estelar del Imperio, lo que obliga a los rebeldes a realizar un ataque forzoso en el planeta Krant, donde el encuentro tendría lugar. Al aterrizaje sobreviven Leia, el droide de protocolo C3PO y una escuadra de reclutas.

Tras localizar tu posición, viaja hacia el este, buscando la plataforma oculta rebelde conocida como Base Fantasma. Al poco caminar, encontraras un poblado rebelde donde, tras una breve escaramuza, te reunirás con uno de los legendarios Caballeros Jedi, Echuu Sen-Jonn. Tomando el control del poblado, comienza a aprovisionar la Base, desarrollando nuevas estructuras y aumentando el nivel de tus tropas.

En breve, una señal de alarma proveniente de los pueblos cercanos, Peche y Theenes, te avisa de una ofensiva Imperial para cor-►

LA FEDERACIÓN DE COMERCIO

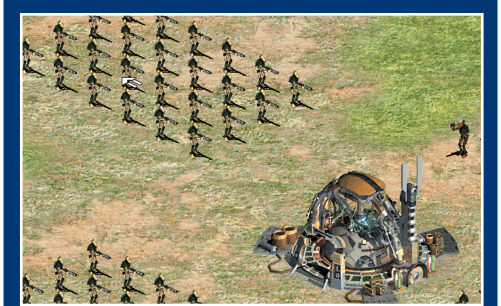


Estos brutales comerciantes, tras adquirir un poderoso ejército, llegaron a asediar el planeta Naboo. A semejanza del Imperio Galáctico, creen en la ofensiva terrestre más que en ninguna otra forma de combate, característica que refleja su mejor punto fuerte, las unidades Robot. Además, como su nombre indica, los intercambios comerciales les son favorables en extremo, lo que se refleja en sus tecnologías exclusivas, que les permiten una reducción del 5% en la construcción de estructuras, un 10% en el desarrollo de nuevas tecnologías, y la exención de tributos en cuanto al comercio exterior.

Sin embargo, resultan pésimos recolectores, sufriendo penalizaciones importantes en este sentido (aunque pueden desarrollar tecnologías de recolección interesantes). Sin embargo, sus tropas, compuestas exclusivamente por robots, tienen una característica muy peculiar, son empaquetables, y no requieren de Refugios que los alberguen. Sus Robots de ataque y sus unidades artilleras son tremendamente poderosas, obteniendo todas las mejoras disponibles.

Sin fe en la Fuerza y sus posibilidades, no dan demasiada importancia a los Sith que usan como aliados, que nunca progresarán más allá del nivel de Caballeros Sith.

Droideka y Droideka Pesado: Estos droides destructores, exclusiva de la Federación, se mueven con rapidez por cualquier tipo de terreno, y se despliegan lanzando un ataque brutal contra sus adversarios, superando a los Robots de Ataque contra infantería. Los escudos personales de la modalidad de cuarto nivel son más resistentes que los de la convencional.





Cuando te hagas con el poblado del Norte, asegura sus entradas y luego empieza a acumular tropas.

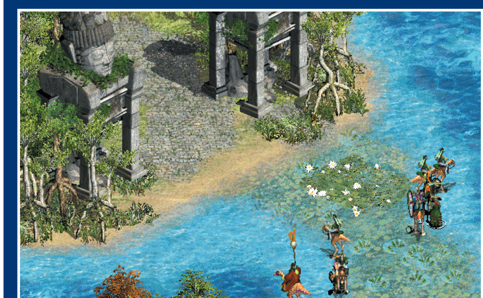


Echuu Sen-Jonn se basta él solo para echar abajo las Torres de la Puerta de la Base Fantasma. Así son los jedis.



El comportamiento de las tropas controladas por la inteligencia articial resulta a veces incomprensible; pero sa caballo regalado…

GUNGANS



Repartidos entre tribus diferentes y unificados por los grandes jefes Gallo y Naas, el pueblo Gungan reina en las vastas profundidades oceánicas del planeta Naboo. Aunque no poseen apenas tecnología, usan bestias genéticamente modificadas que suplen eficazmente armas y vehículos. Su cultura predominantemente acuática los capacita para construir Refugios bajo el agua y, como cabe suponer, su mayor fuerza reside en la Marina, en comparación con su fuerza aérea, más limitada y costosa en tiempo y materiales de construcción. Bien cubiertos en casi todos los demás campos militares, las tropas Gungan pueden alcanzar con tiempo una serie de beneficios como aumentos de los rangos de visión y disparo para las tropas de a pie, blindajes mejorados en sus "robots", y un entrenamiento especial que permite a las criaturas que usan como armas pesadas doblar su eficacia contra sus respectivas clases de objetivo, unidades, estructuras o aeronaves. El mayor desarrollo de la milicia Gungan, sin embargo, radica en su espléndida Marina, cuyos costes y ritmo de construcción se reducen en un 20%. Además, son los únicos que disponen de un escudo transportable; su unidad exclusiva. Desconfiados hacia todas las demás razas a pesar de su carácter pacífico, sus Jedi son los menos poderosos, pudiendo ascender sólo hasta el rango de Caballeros, y negándoseles el conocimiento de las disciplinas propias de los niveles más avanzados. Generador de Escudos Fambaa: Aunque no llevan armas propias, estos escudos, que pudimos ver en "La Amenaza Fantasma", protegen en un amplio rango a todas las unidades en sus confines. La variante de Nivel Tecnológico 4 cuenta con un grado de protección mucho mayor.



tar los accesos de estos pueblos hasta las bases Imperiales. Para detenerlos, envía al Jedi a destruir las Torretas de vigilancia que guardan el camino hasta Peche, seguido de cerca por las tropas que haya disponibles, y al menos dos droides Trabajadores; llegarás en poco tiempo.

Una vez en Peche, es de vital importancia impedir la destrucción de al menos uno de los puentes que comunican ambos poblados con el exterior. Dirígete con el Jedi, un trabajador y la mitad de tus fuerzas a la entrada noreste del poblado, dirigiendo los demás hacia el sur, a proteger las entradas de Theenes de los ataques imperiales. Concentra tu atención en una de las entradas, y deja que los imperiales destruyan el resto, o no conseguirás nada.

Los Trabajadores, uno en cada frente, deben comenzar la construcción de al menos tres Torretas defensivas en cada uno de los accesos, tras las que esconderás a tus hombres. Inmediatamente después, un Centro de Tropas para cada frente.

Hay dos Bases Imperiales en la zona: Sagol al sudoeste, Kaxol al este. Las torres y el Jedi se bastan para defender el acceso a Peche, con lo que puedes comenzar a producir tropas en espera de la ofensiva, e incluso mandar más de un destacamento hacia Theenes. En éste último, la producción debe de ser constante, parapeta tus soldados dentro y detrás de las torres, disparando a todo lo que se acerque, sin avanzar, hasta reunir un buen contingente que pueda resistir el ataque continuo de los Imperiales.

La última condición de victoria es, lógicamente, la destrucción de al menos uno de los poblados Imperiales. La mejor elección es Kaxol, que apenas ofrecerá resistencia a nuestra fuerza de ataque. Reúne todos tus excedentes junto a Jedi, y ataca sin miedo con todo lo que tengas. Cuidado: la Princesa, el droide y Echuu Sen-Jonn deben sobrevivir al asalto.

MISIÓN 2: *PERSIGUIENDO FANTASMAS*

Nivel Tecnológico 2

Todavía en Krant, recibes una transmisión que te encamina hacia el norte, donde debes acabar con una torreta para liberar unos droides Trabajadores controlados por el Imperio; un trabajo sencillísimo para Echuu Sen-Jonn. Los droides se ponen a tu disposición, así que levanta un Centro de Mando, y empieza a desarrollar lo que va a ser tu Base de Operaciones.

La Base Fantasma está controlada en este momento por el Imperio Galáctico, y se sitúa un poco más al sur que tu localización actual. Aunque no está totalmente desarrollada, espera a hacerte con un buen número de Soldados y Montados Pesados antes de bajar a tomarla. Será mucho más fácil.

Tras destruir una torreta, sigues un camino que lleva hasta las puertas de la Base Fantasma. Aposta tus tiradores y tropas montadas fuera del alcance de las dos torretas que la flanquean, pero lo suficientemente cerca como para cubrir la entrada, y manda nuevamente al Jedi a hacer su trabajo. Destruidas las Torres, la Base sólo contiene algunos Soldados Imperiales y Granaderos, y tres Centros de Tropas. Acaba con los pocos supervivientes y destruye todas las estructuras imperiales que encuentres. Si exploras el mapa, encontrarás varias torres diseminadas por todo el terreno: haz con ellas lo que quieras.

Al acabar tu trabajo, el líder krantiano te envía dos Transportes marítimos para llevar a Echuu, C3PO y Leia a la isla de L'Eroche, al sudeste de la Base. Utric te adelanta lo que será tu siguiente misión, recuperar de manos del Imperio una extraña reliquia Jedi, el Vor'Na'Tu.

MISIÓN 3: *VOR'NA'TU*

Nivel Tecnológico 3

El artefacto Jedi ha sido transportado por el Imperio hasta el asteroide Geddes, donde los científicos imperiales están investigando sus propiedades. La Princesa desembarca junto a C3PO, el Jedi Echuu Sen-Jonn, y una escolta de nueve Soldados Pesados, 3 Robots Destructores y 3 Pummel. Para esta misión, cuentas con la ayuda de Attichitcuk, líder Wookie y padre de Chewbacca, que se reúne contigo un poco más al sur de la zona de aterrizaje, sumando a tus fuerzas otros nueve Soldados Pesados, un Explorador, dos piezas de Artillería y tres Destructores más.

Al avanzar el Nivel Tecnológico, conviene dar prioridad a las tecnologías que mejoren nuestro ejército

La Base Imperial de Geddes está muy bien guarnecida, aunque cuenta con numerosos accesos. El acceso norte está demasiado bien defendido, con lo que dirigirás tus tropas contra la puerta situada un poco más al sur del punto de encuentro con los Wookies: la entrada más próxima al Templo Sith donde se guarda el ansiado Holocrón. El asedio debe hacerse lentamente, avanzando con precaución. No disponemos de más refuerzos durante la misión, y cada soldado es vital. Derriba las puertas con la artillería, y destaca los todos los soldados pesados a cubrir el avance de los Robots Destructores. Una vez estos hayan avanzado, realiza la misma operación con tu infantería. Sufrirás el ataque ininterrumpido de numerosos Robots AT-ST imperiales, que no soportarán mucho tiempo la muralla de fuego creada por tu gente; siempre se acercaran en pequeñas lanzas. Desplázate pegado a la orilla del canal que rodea la base, y evitarás atraer el fuego de la Fortaleza situada en el centro de esa parte del complejo. Incluso tendrás que destruir con las artillerías los Refugios que se interpongan en tu camino.

Tras avanzar un pequeño trecho, descubrirás el Templo Sith donde el Imperio esconde el Vor'Na'Tu. Atácalo con las piezas de ar-



Asegura tu posición en Reticul antes de proseguir; los primeros pasos se repiten constantemente.



El orden de las visitas a los poblados krantianos no afecta el desarrollo de la misión, así que organiza la expedición a tu gusto.



Los Imperiales han reconstruido completamente su base desde tu última visita, lo que significa que nuestro ataque no ha servido para nada.

tillería, el Pummel y el Jedi, cubiertos por tus Robots y Soldados Pesados Recuerda que todas las personalidades principales deben sobrevivir al final de la misión; no sería mala idea sacar de allí a la Princesa, a Attichitcuk y al droide de protocolo.

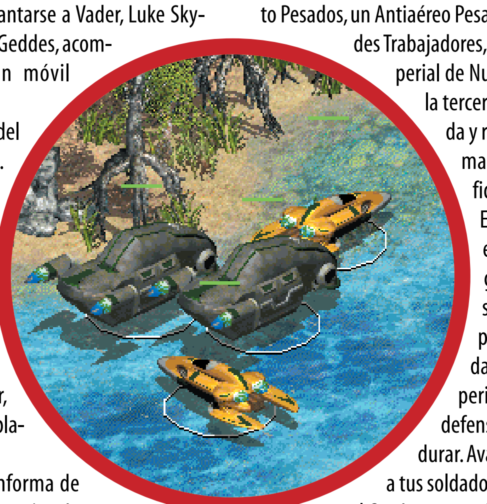
En cuanto caiga el Templo, haz que Echuu coja el artefacto y salga lo antes posible por donde ha venido, reuniéndose con Leia y los demás. En cuanto salga, dirígete con ellos hasta el Transporte en que llegasteis al asteroide, y retira como puedas a los supervivientes de la Base (esto es completamente opcional, pero queda muy bien). Al aproximarte al transporte, descubres que los rumores eran ciertos: el mismísimo Darth Vader te espera para recuperar el cristal. Echuu se enzarza en un combate a muerte con el Señor Oscuro del Sith, permitiendo a Leia escapar con el Vor'Na'Tu.

MISIÓN 4: *ECOS DE LA FUERZA*

Nivel Tecnológico 3

Han pasado muchos años desde que viajaste a Geddes a recuperar y el Vor'Na'Tu. Ahora, el Imperio ha localizado los pedazos en que se dividió la reliquia Jedi e intenta reunirlos para proseguir sus investigaciones. Para adelantarse a Vader, Luke Skywalker y la princesa Leia vuelven a Geddes, acompañados de nueve Soldados, un móvil Antiaéreo y un Cañón desplegable.

Aterrizas inmediatamente al norte del campamento Imperial de Hanoon. No avances más en su dirección, si no quieres meterte en líos (Hanoon cuenta con una Base Aérea, pero apenas ofrecerá resistencia al comienzo del juego, y es más fácil de tomar que será después; por otra parte destruir Hanoon es un objetivo secundario). En su lugar, sube al norte, hasta encontrar el poblado de Reticul.



Un comunicado desde Reticul te informa de que aún estás a tiempo, y que el Imperio aún no se ha hecho con el cristal, cuyos pedazos se encuentran en manos de los líderes de cuatro pueblos aliados que debes localizar. El primero, desde luego, se te entregará en el momento en que te encargues de destruir las Torretas que rodean el poblado. Esto lo puede hacer Luke junto con el Cañón.

Ya con el primer cristal en el Templo Jedi (que debes construir tú) en Reticul, y tras tomarlo como Base propia, empieza a construir la infraestructura para todo lo que queda por venir; lo más urgente, una Base Aérea. Mientras, algo más al sudeste de la Base, puedes llegar al poblado de Reeche, donde te entregan pacíficamente el cristal si les cedes 500 unidades de carbono y 250 de cristal Nova: puedes esperar a montar la base o hacer el intercambio allí mismo, a tu elección. Siguiendo hacia la misma dirección, llegarás a Libreck, donde te espera el tercer fragmento del Vor'Na'Tu, siempre que puedas deshacerte de la cerca de una docena de Soldados Imperiales que lo vigilan: pan comido, aun con uno sólo de los Cazas que debes tener, a estas alturas. La líder krantiana, Lathe Parthenian, debe ser escoltada hasta tu Base en Reticul.

Por último, baja al sur del mapa con todos los efectivos que puedas hasta Magentic, el último de los pueblos rebeldes, a destruir una Fortaleza Imperial en el centro de la población. Es un objetivo sencillo, siempre que lleves unos cuantos Cazas junto con el Cañón. Dispara con éste desde lejos a la Fortaleza, manteniendo los Cazas fuera de su alcance, pero listos para repeler a los Guardias Imperiales que protegen la Fortaleza e impedir que lleguen a tu Artillería. Con los cuatro cristales en tu poder, bien guardados en el Templo, podrás colocarte la cuarta medalla.

MISIÓN 5: *CABOS SUELTOS*

Nivel Tecnológico 4

Esta es la última de las misiones, y la más lenta de conseguir. Tu deber es derrocar al tirano Imperial Moff Yitreas, acabando con la presencia del Imperio en Geddes. Para ello cuentas con nueve Soldados Repetidores, un Cañón replegado, dos Robots de Asalto Pesados, un Antiaéreo Pesado y un Transporte lleno de droides Trabajadores, junto a Luke y a Leia. La base Imperial de Nuevo Geddes no es otra que la de la tercera misión, totalmente reconstruida y renovada. Si capturas un Terraformador para los krantianos, jurarán fidelidad a la Alianza.

El único camino es el mismo por el que entraste la última vez, guardado por varios soldados Pesados que no supondrán gran problema. No obstante, en su ayuda aparecerán varios Cazas Tie imperiales para los que no tienes más defensa que tu Antiaéreo, así que hazlo durar. Avanza sin problemas, protegiendo a tus soldados con uno de los Robots de asalto y el Cañón, manteniendo siempre cerca el Antiaéreo.

Una vez rompas las puertas y las Torretas, avanza hasta el Terraformador, que se encuentra donde antes estuviera el Templo Sith de Darth Vader. Una vez tomado, dirige a toda prisa el Transporte de droides por el canal, hasta el Terraformador, y ponlos a fabricar dos o tres Torres Antiaéreas y una Base Aérea para fabricar tus propios Cazas y Bombarderos. Mueve luego tus Soldados hasta el puente que comunica esa zona de la Base con el resto, y ordena que mantengan la posición. Los Trabajadores deben recolectar recursos para la fabricación de Cazas. Mientras, usa el Cañón y los robots para destruir todas las estructuras que se les pongan a tiro, en especial las Fortalezas, sus Torres Antiaéreas y casi cualquier edificio que fabrique tropas Imperiales; estando el Cañón en juego, estamos hablando de media Base, así que protégelo al máximo. Recuerda que no debes permitir que el Terraformador sea destruido. El siguiente movimiento, ►

EL REALENGO NABOO



Los Naboo poseen la más rica de las arquitecturas, gracias a la eficacia de sus trabajadores, capaces de recolectar el precioso cristal Nova a un ritmo superior al normal en un 10%. Empujados a la guerra contra la Federación de Comercio, sus tropas no llegan a conseguir el nivel necesario hasta bien entrada la partida, cuando son capaces de desarrollar sus tropas especiales.

A pesar de esta relativa debilidad de los primeros momentos, los pilotos Naboo disfrutan de la flota más rápida y efectiva, gracias a sus perfectos Starfighters, consiguiendo superar en este campo incluso a la futura Alianza Rebelde. Aliados de los Jedi por naturaleza, y gracias al auge que tuvo, políticamente, esta sociedad secreta durante el reinado de Amidala, los Caballeros y Maestros Jedi que luchan en sus filas son los más poderosos y fuertes en la Fuerza, en cuyo dominio alcanzan su pleno potencial. En contra, sufren de un pobre desarrollo en cuanto a sus máquinas de guerra, tanto en sus unidades mecanizadas como en cuanto a artillería se refiere, aunque sus Cañones sean los más resistentes. No obstante, al alcanzar el tercer Nivel Tecnológico, sus ejércitos de infantería reciben una serie de mejoras, como la reducción del coste de sus unidades militares en un 10%, y la creación de sus tropas especiales, los Cruzados Reales.

Cruzado Real y Cruzado Real de Élite: luchadores montados especialistas en el cuerpo a cuerpo, son capaces de diezmar filas enteras de soldados enemigos. La investigación de tecnologías exclusivas en la Fortaleza los aprovisiona con escudos personales y mayor resistencia, equiparando su efectividad a la de los poderosos Robots de Asalto.

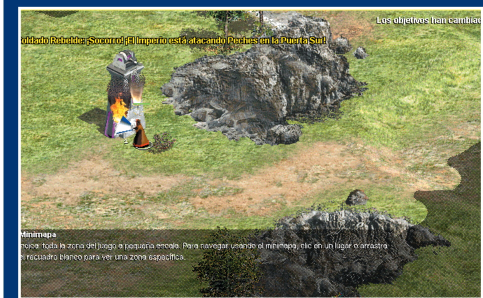



A pesar de lo visto en la película, los AT-AT no pueden hacer nada ante los Speeders, diseñados especialmente para parar a estos enormes tanques.


Encontraremos exploradores de Imperio todo el camino hasta su Base, así que conviene que mandemos a los nuestros acompañados.


Aprovecha la superioridad de la Flota Rebelde para obligar al Imperio a replegarse en el centro. Esto te dará la victoria.

LOS GUERREROS DE LA FUERZA



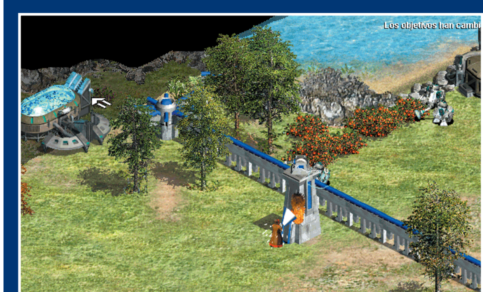
La construcción de un Templo Jedi/Sith durante la partida hace posible el reclutamiento de una casta de guerreros ancestrales que dominan un arte militar que los convierte en las unidades más poderosas del juego. Estos guerreros toman su poder de la Fuerza, una energía que rodea todo y a todos, y que manipulan a su antojo con resultados espectaculares. Los guerreros Jedi son los protectores de la vida, y los Sith sus más temibles adversarios, seducidos por el Reverso Oscuro de la Fuerza. Estas unidades llegan a desarrollar terribles poderes, avanzando en nivel según atravesemos los Niveles Tecnológicos 2 al 4.

-Padawan Jedi/Aprendiz Sith: Son los iniciados en el arte. Aunque la Fuerza aún no es fuerte en ellos, dominan la técnica del sable de luz, que los hace capaces de abrirse camino entre filas enteras de soldados y Robots.

-Caballeros Jedi/Sith: Más poderosos y resistentes, su entrenamiento los hace capaces de convertir unidades enemigas a su causa y enmascarar su presencia a unidades no preparadas para detectarlos convenientemente.

-Maestros Jedi/Sith: La plenitud de los poderes de un discípulo de la Fuerza no se limita a hacer de éste una verdadero torbellino en batalla, sino que pueden convertir edificios y estructuras, e incluso aprender a convertir a otros Jedi y Sith enemigos. La potencia de estos guerreros es difícil de describir; basta decir que un Maestro Jedi es capaz de destruir una brigada de diez Caminantes AT-AT del Imperio sin siquiera sudar.

Las unidades Jedi y Sith son universales para todas las civilizaciones del juego, aunque con algunas particularidades.



cuando consigas una buena Flota, es adentrarte con ella, los Robots Pesados y los Repetidores a la segunda zona de la base, a matar a Moff Yitreas. Acabar con los restos que queden, ayudado por los Cazas y Bombarderos, si el cañón ha hecho su trabajo, es pan comido. El Imperial se esconde en una Fortaleza situada demasiado lejos para llegar con el Cañón desde donde está, así que tráelo también (otra forma de atacar una Fortaleza es suicida). Mata a Yitreas antes de que vuelva a esconderse.

Luke recibe un mensaje desde el Templo Jedi en el extremo opuesto de la Base, reclamando ayuda contra la última ofensiva del Imperio. No llegarás a tiempo con él, y el destacamento que han enviado a destruir el Templo no es más que un puñado de infantería. Dos cazas acabarán con todos ellos sin recibir un disparo. Cierra el cerco, y dirígete con Luke hasta los cazas. Victoria.

MISIÓN EXTRA 1: *HOTH*

Esta misión revisita la famosa batalla del planeta helado, transcurrida al comienzo de la segunda película. Tu papel en esta confrontación es retener el ataque de las tres oleadas imperiales que atacan la Base Eco, y proteger a toda costa el Cañón de iones que genera los escudos.

Aunque en principio parece complicado, esta es la misión más fácil de toda la campaña. Reúne los Snow Speeders que salen de Base Eco (y, si lo deseas, el que conduce el mismísimo Skywalker, pero más vale que no te lo maten) y lánzate a por los Imperiales. Así, a lo vivo. Aunque los Imperiales llevan algún que otro apoyo antiaéreo, caerá enseguida si concentras tu fuego en él, lo que te dejará las manos libres para acabar con todos los AT-AT y el resto que dejen los Repetidores que tienes apostados. La espectacular salida del Halcón Milenario por la puerta de la Base indicará el final de la misión.

Cada unidad del juego está especializada en un tipo de blanco y esto se refleja en el color de sus “blasters”

MISION EXTRA 2: *ENDOR*

La Estrella de la Muerte está protegida por un generador de escudos en la Luna de Endor que los Rebeldes deben tomar antes de que se produzca el asalto a la estación de combate. Contaremos con el equipo al completo: Luke, Leia, Han Solo, C3PO, R2D2 y Chewbacca.

La misión es tremendamente sencilla. El primer paso es ganarse la confianza de los simpáticos Ewoks. Tras el encuentro con el pequeño Wicket, sube con toda la compañía hacia el Norte, acabando con todos los Exploradores imperiales que se crucen en tu camino. La Base de los Exploradores está al final de la ruta, y es muy sencilla de tomar; sólo recuerda (como siempre) que ninguno de los personajes principales debe caer. Al tomarla, nos reuniremos con los Ewoks en su pequeño poblado, donde Chewbacca espera dentro de un AT-ST robado.

Vuelve con ellos sobre tus pasos, reuniendo a todos los Ewoks que localices en el mapa, usando los Exploradores para evitar el encuentro con una Base enemiga.

Al sur del mapa hay una Base Imperial que puedes tomar sin esfuerzo: si atacas sus puertas, los soldados saldrán a defenderla en pequeñas oleadas que barreras con tus Repetidores sin problemas. Destrózala todo lo que puedas y avanza hacia el norte. En una encrucijada de tres caminos, continúa hacia el norte, acabando con los dos granaderos que custodian la entrada al Bunker que controla el Generador de Escudos. Entra en éste con Solo, Leia y R2 para acabar la misión.

MISIÓN DESAFÍO: *CAMPO DE ASTEROIDES SILKEN*

Esta última misión es la más trabajosa, aunque no es tan difícil como parece a simple vista.

Controlas un asteroide, con una Base de Nivel Tecnológico 3, sin restricciones para subir al siguiente. Tu campamento cuenta ya con la mayor parte de las estructuras principales, y sólo tienes que ponerte a trabajar. El asteroide central está controlado por el Imperio, que tiene una base mucho más avanzada que la tuya, y empieza ya mandando su Flota a atacarte.

El primer paso que conviene dar es construir todas las Torretas Antiaéreas que veas aconsejable (como poco, media docena o más), para no perder tus pocos Cazas en una lucha innecesaria en un principio. Acumúlalos en el centro de la Base, y empieza creando todos los Cazas y Bombarderos que puedas; ya llegará tu momento. Ve enviando escuadrillas de Cazas por la periferia del campo de asteroides, buscando todos los depósitos de recursos que encuentres, neutralizando las tropas Imperiales que estén aprovechándolos, e instala en ellos a tus propios Trabajadores con un Transporte Aéreo, dejando siempre un trío de Cazas guardando el sitio por si las moscas.

De eso se trata la misión: acaparar todos los recursos. Llegará un momento en el que el Imperio se quede sin materiales para seguir construyendo, según ocupas asteroide tras asteroide y salga a buscarlos a tu zona. Las Torretas que has construido evitarán que el Imperio ocupe tu Base, pues sus Aeronaves son mucho más débiles que las tuyas.

Para cuando avances de Nivel Tecnológico, la mayor parte de Silken estará controlada por ti, o poco faltará. En el momento en que los ataques de aeronaves Imperiales cesen, significará que el asteroide central está maduro para la invasión. No tengas prisa y hazlos sufrir un poco. Y con esto damos por terminado el cursillo de «Star Wars Galactic Battlegrounds». Que la fuerza te acompañe en el resto de las campañas.

C.V.S.

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

JUEGOS

POOL OF RADIANCE

Hola amigos. En el pasado número 82 de Micromanía, en el Sector Crítico, hicisteis alusión al juego «Pool of Radiance» bajo el epígrafe "Papelón de Ubi" y comentabais que poseía bastantes errores. Pues bien, como aficionado a los juegos de rol mi intención sería adquirirlo cuando esté disponible en nuestro mercado. Mi pregunta es, ¿estarán esos problemas corregidos? ¿Funcionará bien el juego? La verdad no me gustaría desembolsar el dinero, llegar a casa, ponerlo y encontrarme con un juego lleno de problemas y errores

José Angel Magaña (Rentería, Guipuzkoa)



Pool of Radiance

Tu preocupación es muy lógica, pero, como puedes comprobar en el Punto de Mira que publicamos en este mismo número el juego ha sido revisado y corregido para su publicación en nuestro país y está libre de fallos salvo algunos problemas menores con el apartado sonoro, así que si te convencen el resto de sus características puedes plantearte comprarlo.

REVISTA

FE DE ERRATAS

El motivo de mi carta es informarles de un error que han cometido en el Punto de mira de «Microsoft Flight Simulator 2002» del nº 83, que considero podría influir en la puntuación final del juego, y por consiguiente, en la imagen que tengan los demás lectores sobre él. En el apartado de puntuación se dice, textualmente, que "No se va a traducir el software. Hay que conformarse con la traducción de los manuales". ¿Cómo es posible esto si yo dispongo de este fantástico simulador totalmente en castellano? Bueno, todo salvo las voces del control de tráfico aéreo, y esto desde un punto de vista práctico no es del todo necesario para volar por los aeropuertos, aunque sí mejorarían el resultado final. Por otra parte, los manuales, que si que están en castellano, no están impresos sobre papel, lo que hace que no entienda el por qué del elevado precio del juego.



Microsoft Flight Simulator 2002

(e–mail)

Efectivamente, tienes toda la razón al señalar esta incongruencia. Lo que sucedió fue que cuando Microsoft nos envió una versión de review de «Microsoft Flight Simulator 2002», totalmente finalizada pero todavía sin traducir, nos aseguró que el juego no iba a ser traducido a nuestro idioma. Cuando tras publicar la revista comprobamos que sí lo habían hecho nos pusimos de nuevo en contacto con Microsoft para solicitar una explicación y se nos expuso que había sido una confusión por su parte al comunicarnos esa información. En cualquier caso, para que no quede ninguna duda sobre la valoración del juego en nuestro próximo número incluiremos un nuevo Punto de Mira, algo más corto que el anterior, eso sí, de la Versión Profesional de «Microsoft Flight Simulator 2002», en el que, por supuesto, lo evaluaremos teniendo en cuenta la "inesperada" traducción del software.

Por lo que se refiere al precio del juego, estamos totalmente de acuerdo y ahí queda tu opinión para que conste, pero ten en cuenta que hay muchos juegos que ni siquiera tienen un manual en formato digital y son igualmente caros. Sabemos, por supuesto, que eso es un pobre consuelo…

COMPUTER HOY JUEGOS

Hola amigos. Llevo un año leyendo vuestra revista y me encanta. (…) En el mes de diciembre compré la revista Computer Hoy Juegos (en realidad era el número de enero) porque regalaban el juego «Unreal». En esta revista he visto algunas cosas interesantes que no estaría mal que "copiarais". En primer lugar me parece una buena idea regalar un juego completo de vez en cuando y siempre que sea posible (intentadlo). En segundo lugar, en Computer Hoy Juegos vi unos tests muy interesantes sobre el funcionamiento de los juegos con diferentes configuraciones y, aunque deben ser muy laboriosos, la verdad es que con ellos puedes hacerte una idea casi exacta de cómo pueden o no funcionar los juegos en tu ordenador. Pese a estas dos sugerencias, me gusta la línea que lleva la revista y, sobre todo, las demos, aunque no estaría de más que aumentarais algunas secciones como la "Escuela de estrategas" o el "Club de la aventura".

David Caballero (La Moheda de Gata, Cáceres)

Ante todo muchas gracias por tus felicitaciones, nos alegra que te guste el trabajo que estamos realizando y esperamos que siga siendo así durante mucho tiempo. Con respecto a tus sugerencias de alargar las secciones, lo cierto es que no entra en nuestros planes inmediatos, pero tomamos buena nota de ella y no dudes que la tendremos en cuenta junto con las del resto de lectores. Por otra parte, nos parece estupendo que te gusten esos aspectos de Computer Hoy Juegos, de hecho a nosotros nos pasa lo mismo, pero has de tener en cuenta que estamos hablando de dos revistas diferentes que, a pesar de que giran alrededor del mismo tema, los videojuegos, lo hacen desde dos puntos de vista diferentes y, por qué no, complementarios. Si hiciéramos las cosas que dices no seríamos Micromanía sino Computer Hoy Juegos, y si ellos regalarán dos CDs llenos de demos, pasaría lo contrario.

HARDWARE

IMPRESORAS Y ESCÁNERES

Hola amigos. Me quiero comprar una impresora, pero no me quiero gastar más de 180 euros. ¿Me podéis recomendar una pensando en la relación calidad/precio? Igualmente también me quiero comprar un escáner que no pase de 120 euros.

Eduardo Sancho (Mazarambroz, Toledo)

Dentro del margen en el que te mueves la marca de impresoras que probablemente te ofrezca una mejor relación calidad/precio sea Lexmark. Dentro de su amplio catálogo puedes encontrar varios productos de menos de 180 euros y que ofrecen un muy buen rendimiento, aunque sin saber más específicamente tus necesidades no podemos recomendarte uno en concreto. Por lo que respecta al escáner, una marca que está ofreciendo muy buenos resultados ahora mismo es Hercules, aunque de nuevo, tendrás que buscar en su catálogo para encontrar el escáner que más se ajuste a tus necesidades.

TARJETA DE VÍDEO

Hola, amigos. Tengo un Pentium III a 500 MHz, con 192 MB de RAM y mi problema está en la tarjeta gráfica. Tengo una S3 Savage de 16 MB y últimamente me estoy dando dolorosamente cuenta de que apenas me llega para cubrir los últimos juegos (curiosamente puedo cargar vuestra demo de «Return to Castle Wolfestein», pero no la de «Medal of Honor: Allied Assault»).

Así pues estoy pensando en cambiar de tarjeta, y me pregunto, ¿cuál adquirir? ¿Podéis aconsejarme alguna tarjeta de precio asequible, a ser posible, y, para rizar el rizo, una que tenga salida de TV? Muchas gracias.

(e-mail)

Efectivamente, con la tarjeta que nos dices que tienes ya no vas a poder llegar mucho más lejos. Actualmente el mercado ofrece muchísimas posibilidades en cuanto a hardware gráfico, pero por la configuración que nos indicas y, sobre todo, por las condiciones que nos pides se nos ocurren tres tarjetas que quizá te podrían interesar.

Desde el punto de vista más económico, tanto la ATI Radeon 64 MB DDR Vivo como la GeForce 2 Titanium te ofrecen un gran rendimiento así como una estupenda relación calidad-precio. Por otra parte si estás pensando en gastarte un poco más a cambio de un verdadero salto cualitativo en lo que se refiere a la potencia gráfica de tu PC, probablemente te interese la GeForce 3 Ti200.

GANADORES DE CONCURSOS

Sistema de Altavoces CREATIVE INSPIRE 5

Javier Iván Volpe García (Alicante). Juan Carlos Muñoz López (Almería). José Antonio Ramírez Arranz (Madrid). Manuel Persiva Arias (Tarragona). Manuel Allayna Bautista (Valencia)

Tarjeta de sonido Sound Blaster Audigy

Juan Antonio Rull Puertas (Almería). Ricardo Gutiérrez Rodríguez (Barcelona). Ceferino Espiñeira Costa (Madrid). Víctor García Sánchez (Madrid). Miguel Sazatornil Giral (Zaragoza).

Tarjeta Gráfica GeForce 3 Titanium 200

Miguel González Pobo (Cantabria). Roberto Cañizares Ureña (Ciudad Real). Sergio Mariscal Martínez (Cuenca). Víctor Manzano Mingo (Madrid). Luis Emilio Gómez Fernández (Toledo).

*Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **HOBBY PRESS • MICROMANÍA**. C/ Pedro Teixeira, 8, 5ª Planta - 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**.*
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 MADRID, resaltando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos un e-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

De Todas Razas y Pelajes

¿Qué tienen en común un tipo de aspecto venerable, luenga barba blanca y gorro en punta, con otro pequeñajo y escurridizo, tez oscura, ojos brillantes y mano diestra? ¿Y estos dos con un tercero de inmensas espaldas, piernas como troncos de roble, brazos del grosor de la correspondiente rama y malencarado? ¿Y todos ellos con una cuarta vestida de túnica, ojos grises y larga melena rubia? Fácil, todos vienen a nuestra mensual reunión; son maníacos del calabozo.


ARX FATALIS


FREEDOM FORCE

Para ello, no les queda otro remedio que renunciar brevemente a su vida habitual, y encarnarse en un alter ego más apropiado para lo que aquí tratamos, que no son otra cosa que aventuras. Como la excepcional que nos propone «Arcanum», un JDR capaz de envolvernos en una y muchas historias, a cual más atrayente y original; es de esos pocos juegos que uno NO desea terminar, pues es tanto lo que le envuelve, que parece seguir ofreciendo y ofreciendo cosas nuevas continuamente. Vamos, imprescindible.



Otra novedad digna de mención es «Pool of Radiance», que, aunque parece no haber cosechado demasiado éxito en el extranjero (y es posible que aquí tampoco lo consiga) se le ha de conceder el beneficio de la duda, en razón de su pertenencia a las series de AD&D. De hecho, ya hubo hace unos años, un juego con el mismo título. Sabed que ya está publicada, allende nuestras fronteras, la segunda parte. Claro que tan apasionantes enredos y entornos no excluyen la posibilidad de disfrutar de otras aventuras, igualmente sugerentes, como las que se proponen en «Baldur's Gate II» y su secuela, «Throne of Bhaal», en que la intriga viaja a los Reinos Olvidados. Qué decir, asimismo, de la espectacularidad de «Summoner», donde podremos visitar exóticos lugares en nuestra búsqueda del origen y el destino. Mantienen su interés, igualmente, juegos que ya llevan acompañándonos algo más de tiempo, como son «Wizards and Warriors», «Evil Islands» o «Might and Magic VIII».

Por su parte, «Wizardry 8», ya publicado fuera de España, parece que está cosechando buenas críticas y un gran éxito. Se ha publicado, asimismo, un JDR llamado «Gorasul: The Legacy of the Dragon», muy en la línea de los títulos realizados con el motor Infinity de Black Isle. En este juego, el protagonista es un tal Roszanda, que ha sido criado por un dragón, que le ha conferido poderes especiales. Se supone que estos le vendrán muy bien en el épico combate entre dioses y demonios en el

HACE DIEZ AÑOS...

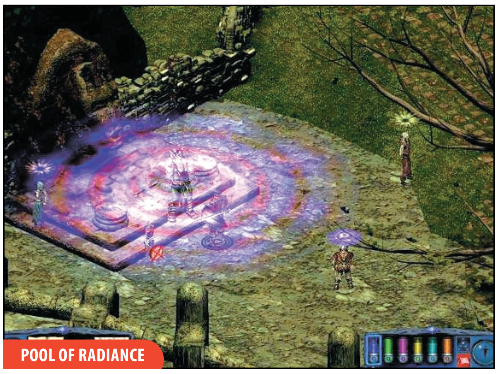
Describíamos la forma de acabar con Emelda, la enemiga de Elvira, proceso que pasaba por obtener las armas mágicas que la podían dañar, guardadas en un cofre bajo seis llaves. Dedicábamos un especial a «Megatraveller», uno de los escasos JDRs espaciales, en el que, entre otras cosas, se contaba cómo hacerse rico comerciando, y se desvelaban los secretos del laberinto de Sino.
Junto a los anteriores juegos, la atención de los maníacos se concentraba también en clásicos como «Bloodwych», «Dark Heart of Uukrul», «Dragons of Flame» o «Drakkhen».

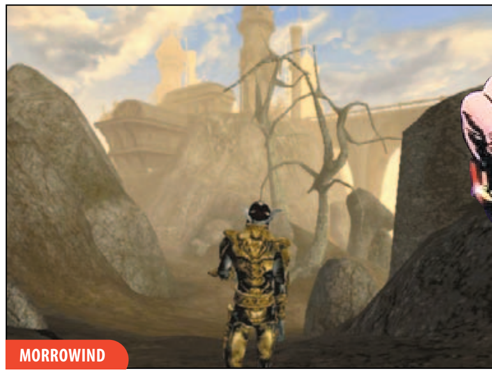
CalabozoLISTA

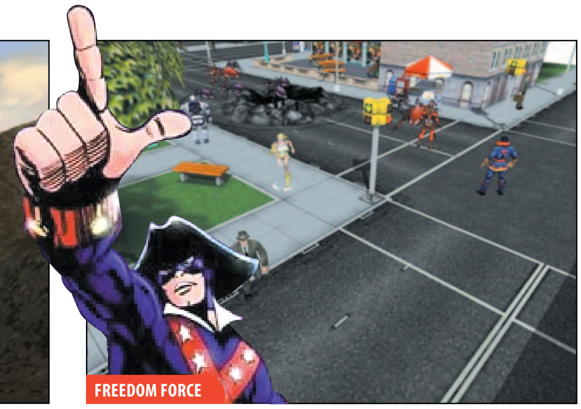
Jugosas novedades en la lista de este mes, aunque no todas son apreciables a simple vista. Vamos primero por las fáciles: por fin aparece «Arcanum» en nuestras preferencias, ya iba siendo hora, que el juego es muy bueno; esperemos que se mantenga los próximos meses y sea capaz de plantar batalla a «Baldur's Gate II». Otra cosa destacada: el inesperado segundo puesto de «Planescape: Torment», no porque no lo merezca, sino por el tiempo que llevaba sin mostrarse por estos derroteros.
Completan con ellos la lista dos de los habituales de los últimos meses, ambos cediendo posiciones: «Baldur's Gate», que cae al puesto 4, y «Summoner», hasta el 5. Y el primer puesto, queda para «Baldur's Gate II», que se consolida con claridad en su trono.
Una de las cosas a las que me refería antes, de las que no se ve a simple vista, es que «Baldur´s Gate II» cada vez está más distanciado de los otros juegos con los que comparte lista, los cuales a su vez tienen poca diferencia de puntos. Tan es así que «Wizards and Warriors», que hace unos meses luchaba en pie de igualdad por el primer puesto, ahora se cae de la lista, tras una honrosa y prolongada permanencia. Es el momento de que «Summoner» o «Arcanum» le den el esperado relevo.

Lista de clasificación PARCIAL

1.-	Baldur's Gate II
2.-	Planescape: Torment
3.-	Arcanum
4.-	Baldur's Gate
5.-	Summoner


POOL OF RADIANCE


MORROWIND


FREEDOM FORCE

que se verá envuelto. En el apartado de nuevas producciones, se está trabajando en un par de JDRs nuevos. Uno es «Grandia II», JDR a la japonesa, bien conocido por los usuarios de Sega, que se está adaptando para PC; en él, nos encarnamos en un mercenario al que los acontecimientos le harán partícipe de la reencarnación de un dios malvado, de nombre Valmar.
El otro, que ya está publicado, se llama «Nighstone», y es del estilo de «Diablo»; poco más se sabe, salvo que se podrán manejar tres personajes de distintas características.
Y cierro esta introducción con la lista de juegos en proyecto, que se incrementa paulatinamente: «Nightfall Dragons», «FatherDale: Guardians of Asgard», «Deadlands», «Freedom Force», «Horizons», «Neverwinter Nights», «Arx Fatalis», «Dungeon Siege», «Morrowind».

OTROS MANÍACOS

José Javier Colomer tiene una pequeña duda relativa a «Baldur's Gate» y es que no sabe cómo apuñalar por la espalda con sus ladrones. Lo que le ocurre es que, las pocas veces que consigue ocultarse en las sombras, cuando da al botón de atacar, el personaje sale de las sombras antes de hacerlo.
Pues bien, José Javier. Lo primero a tener en cuenta es que para poder atacar por la espalda, tus ladrones tienen que tener un cierto nivel de habilidad. Además, el éxito de estos ataques depende de un cierto factor de suerte, por lo que no siempre son fructíferos. Eso sí, si lo son, merece la pena intentarlo, pues multiplica por un determinado factor el daño que causas al enemigo. Por otro lado, y como es lógico, si hay otros seres, no ya enemigos, que tienen a la vista al bicho atacado, sólo podrás atacar un turno por la espalda, ya que serás localizado por los demás y no podrás permanecer en la sombra, y eso con independencia de que mates en ese golpe o no al atacado. Por el contrario, si nadie más te ve, y matas al enemigo por la espalda, permanecerás oculto en las sombras.
Un último consejo para que tengas más éxito al ocultarte en las sombras. Por supuesto, has de incrementar en lo posible esta habilidad al subir de nivel. En todo caso, no esperes a que se haya entablado un combate para ocultarte: lo mejor es ir siempre en las sombras, pues en pleno combate resulta muy difícil hacerlo, como es lógico. Espero que todo esto te sea de ayuda, y nos vemos... siempre que no te escondas, claro.
Turno de respuestas. Recordaréis que en la reunión de diciembre, **Raquel Andrés** proponía un par de acertijos que se le formulaban en La sombra de Riva. Pues bien, ya tenemos una de las respuestas, cortesía de **Miguel Ángel Fernández**, de Barbastro (Huesca). Da una pista sobre la respuesta a la estatua de la torre del mago Taranor, quien pregunta "¿Cuál es la verdad?". La respuesta es, si mal no recuerdo, "fuego, limpia, sangre, lava" o una combinación de estas cuatro palabras.
Por desgracia, **Miguel Ángel** no nos desvela el proceso deductivo para llegar a esa respuesta, lo que es una auténtica pena. En cuanto al acertijo del hombrecillo de la pipa en el barco, tendremos que seguir esperando a que alguien nos mande una solución. A ver, ¿nadie se anima por ahí?
También en la misma reunión, y por otro **Miguel Ángel**, éste se apellida **Mata**, se plantearon varias dudas sobre **«Baldur's Gate II»**. Lo que no le ha faltado es la rápida respuesta de un compañero, en este caso, de **Mikel Madinazkoitia**, que da cumplida respuesta a todas sus cuestiones.
-En cuanto a la salida del laberinto bajo el sanatorio, la mano de Dace y el trozo de cristal viviente los ha de poner en una cabeza gigante situada algo más al sur. De esta forma, se abrirá el acceso a otra parte del laberinto.
-Respecto a las cloacas, junto a la mano pútrida, el anillo de los amantes y el bastón, hace falta matar al reptador carroñero que merodea junto al vagabundo Quallo, con lo que se obtiene un frasco con la sangre, necesaria para obtener el mandoble parlante.
-Y en lo referente a las Colinas de Ulmar, el objeto que le falta está en una habitación con letras en el suelo, flanqueada por dos celdas. En una de ellas hay un golem de hueso y en la otra otro monstruo, siendo en ésta en la que se encuentra el objeto necesario, del que **Mikel** no parece recordar más.
Hasta aquí la reunión. Tiempo de que nuestros variopintos colegas vuelvan a su entorno habitual, del que sólo un acontecimiento como la reunión mensual de los maníacos, ha podido separarles. El próximo mes, más.

Ferhergón


MORROWIND


ARX FATALIS


POOL OF RADIANCE

Algunas impresiones sobre El Señor de los Anillos

Ya los trailers y fotos de las primeras informaciones sobre el rodaje de "El Señor de los Anillos" me habían dado buenos augurios, pero ni por esas creía que la adaptación fuera a ser tan buena como realmente es.
Los escenarios están muy bien recreados. Son imponentes las escenas que se desarrollan en Moria, el ambiente oscuro, los abismos sin fin, el drama del puente... y la batalla entre Gandalf y el balrog, uno de los momentos que, personalmente, más esperaba. Tampoco hay que perderse las referencias al Hobbit, de las que aparecen algunas en la primera parte de la película.
Había algo que me preocupaba especialmente: y era el excesivo protagonismo que quizá se le diera a Arwen, la hija de Elrond y prometida de Aragorn, que en el libro no pasa de ser un mero personaje secundario. La verdad es que el papel que tiene no es, ni mucho menos, exagerado, aunque se haga con glorias inmerecidas, que arrebata a otros secundarios perdidos (pobre Glorfindel). Supongo que es la fórmula encontrada para equilibrar el excesivo protagonismo masculino de la historia, aunque yo creo que era Galadriel el personaje más apropiado para esto. Por su parte, Elijah Wood como Frodo, resulta para mi gusto demasiado joven y "élfico", y más si se compara con los otros hobbits.
Otro aspecto que, a mi parecer, no acaba de quedar redondo, es el final de la película, completamente paralelo al del libro, que deja las cosas demasiado en vilo. Seguiremos hablando del tema... yo seguro que no lo puedo evitar.



Por Santiago Erice

AJUSTE DE CUENTAS



Los hijos de los mafiosos Crecen

La vida de los hijos de los mafiosos no es fácil: si quieren convertirse en gente respetable, la gente les rechaza por su apellido; si optan por seguir la carrera de sus padres, deben ser chicos duros. "Ajuste de cuentas" introduce al espectador en tan peculiar mundo, que ya tratara la trilogía de "El Padrino", mezclándolo con elementos del western (los chicos acaban haciendo un "trabajito" en un pueblo de Montana donde no les sirven las "reglas" de la ciudad). Dirigida por Brian Koppelman y David Levien, ambos también guionistas, la película está protagonizada por Barry Pepper, Vin Diesel, Andrew Davoli, Seth Green y Tom Noonan, con Dennis Hooper y John Malkovich echándoles una mano.



OCEAN'S ELEVEN – HAGAN JUEGO



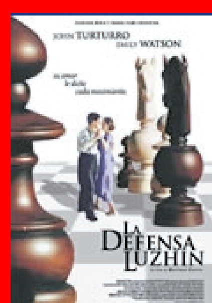




El atraco perfecto

¿Quién no ha soñado con el atraco perfecto? Desde luego, Danny Ocean (George Clooney), sí. Acaba de salir de la cárcel y su objetivo, acompañado por un tahúr (Brad Pitt), un carterista (Matt Damon) y un dinamitero (Don Cheadley), es robar tres casinos de Las Vegas. La cosa es complicada, casi imposible, y para terminar de liar las cosas, el dueño de los locales es un tipo peligroso (Andy García) que está saliendo con la exesposa de Danny (Julia Roberts). Dirigida por Steven Soderbergh ("Traffic", "Erin Brockovich", "Sexo, mentiras y cintas de vídeo"), "Hagan juego" es heredera de esos thrillers de Hollywood en los que, para robar, el ingenio es más importante que la fuerza bruta y donde los ladrones tienen un código ético particular que los hace simpáticos al espectador. Remake de un antiguo film del mismo título, "Hagan juego" sigue la estela marcada por películas como la ya clásica "El golpe"

LA DEFENSA LUZHIN



Amor y ajedrez se mezclan en "La Defensa Luzhin", película basada en la novela del mismo título escrita por Vladimir Nabokov (más conocido popularmente por ser el autor de "Lolita"), dirigida por Marleen Gorris (ganó un Oscar por "Antonia"), e interpretada con su conocido buen hacer por John Turturro (uno de los habituales de las pelis de los hermanos Cohen) y Emily Watson (la prota de la atormentada "Rompiendo las olas"). Ambientada con mimo en la Europa de los años veinte, "La Defensa Luzhin" narra la historia de un campeón de ajedrez cuyas habilidades sociales brillan por su ausencia cuando conoce a una guapa mujer. Ambos se enamoran y, como en toda buena pasión que se precie, deben enfrentarse al mundo y a sus circunstancias.

Amor y ajedrez

AMARAL



Sin ti no soy nada

Adelanto de su nuevo álbum, ya está sonando en las radios "Sin ti no soy nada", de Amaral. El dúo formado por Eva y Juan Aguirre se ha largado a Londres para grabar un trabajo para el que su compañía parece no haber escatimado medios, contando con la producción de Danny Cummings y músicos colaboradores como Tony Beard, Chaley Casey, Russell Milton, Melvin Duffyel, Danny Schogger o Echo String Quartet (los nombres de todos ellos se pueden encontrar en los créditos de discos de algunas afamadas estrellas del pop (desde Bee Gees a Paul McCartney, pasando por Madonna, Sting o Robbie Williams, entre otros muchos).Todo se dará por bien empleado si las nuevas canciones de Amaral suben un peldaño más de popularidad que el alcanzado por anteriores composiciones como "Rosita" o "Voy a acabar contigo". Y si sabe a poco la simple escucha de las eclécticas melodías del dúo zaragozano, no habrá más remedio que asistir a su directo: Eva Amaral es lo que antiguamente se definía como "animal de escenario".





13 FANTASMAS

Arthur y su familia están en las últimas. Su situación es desesperada, pero... llega una herencia inesperada para aliviar su penar. Un extraño tío Cyrus les dona un maravilloso caserón. Todo es perfecto. Al fin la vida les vuelve a sonreír..., si no fuera porque la herencia tiene truco: trece fantasmas moran en la casa y están dispuestos a prolongar hasta límites terroríficos la existencia de Arthur y los suyos. El espectador ya se puede imaginar lo que le espera con el argumento inicial de "13 Fantasmas", un remake de la vieja película de la Castle del mismo título. Dirigida por el debutante Steve Beck y protagonizada por Tony Shalhoub, Embeth Davidtz, Matthew Lillard, Shannon Elizabeth, Rah Digga y F. Murray Abrahm; no debe ser comparada con el original (de culto entre los aficionados al género); es preferible olvidarse de la nostalgia y prepararse para gritar de miedo con los progresos de los efectos especiales.

Una herencia terrorífica

Naturaleza muerta



Después de unos cuantos años, demasiados para sus fans, en un discreto segundo plano, Fangoria ha recuperado un lugar destacado en las listas de ventas y popularidad con su disco más reciente, "Naturaleza Muerta", y canciones como "No sé qué me das".

Las pistas de baile más concurridas han recuperado a la pareja formada por Alaska y Nacho Canut, pareja de históricos personajes del punk, de la movida, de la modernidad, de la música dance y de no se sabe cuántas cosas más.

Ellos, Alaska y Nacho Canut, Fangoria, han sabido hacer de la frivolidad un signo de inteligencia, han convertido lo hortera en un arma arrojadiza contra la intelectualidad patria que reivindica lo auténtico, son irreverentes y descreídos hasta el punto de que sobrevivirían haciendo profesión de fe atea en un reino talibán, se ríen incluso de ellos mismos, están a la última, y sus melodías son tan bailables como pegadizas sus letras.

FANGORIA

LA OREJA DE VAN GOGH

Hartas de que sus discos más vendidos ocupen un lugar destacado en el "top manta" de los vendedores callejeros de CDs piratas, las compañías discográficas grandes y pequeñas han decidido comercializar sus productos con "valores añadidos". En el marco de esta estrategia deben enmarcarse la aparición de reediciones como "El viaje de Copperpot" de La Oreja de Van Gogh. Ahora, los fans del grupo donostiarra pueden comprar este trabajo en formato de doble CD: uno de ellos es el álbum original, el otro un disco multimedia para PC con partituras de algunas de las canciones, videoclips, fotos e información sobre la banda en general. La aparición de estos "discos con valor añadido" comienza a ser una práctica habitual, así que ya se puede decir que no todas las consecuencias de la piratería son malas (aunque, por desgracia, hoy siga ganando el debe por goleada).



El viaje de copperpot para fans

TELEPHUNKEN



Sólo para gente ajena a la cultura dance: Telephunken no es el nombre de una marca de televisión, sino el alias de Ernesto Sánchez; Dj de salas como Morrisey en Zaragoza o Siroco en Madrid, visitante de todo tipo de festivales electrónicos con vocación vanguardista o moderna, y batidora mezcladora de cualquier sonido, género o estilo musical (Karina y el grunge, el funk y el punk, el bakalao y el pop).

Con dos CDs en su discografía ("Telephunken" y "Nipon"), el pinchadiscos ha salido de los circuitos del dance y llegado a todos los públicos jóvenes; ya suena en la radio fórmula, ya comparte hueco en muchas estanterías caseras con Alejandro Sanz o Estopa. Su cóctel de cultura basura y modernidad ha resultado ser explosivo y contagioso; para no dejar de bailar hasta el amanecer sin perder la ironía.

Nipon

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

FORMIDABLE



Como viene siendo habitual por estas fechas, la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas norteamericana ha elegido a un talento destacado de la industria del videojuego para que pase a formar parte de su Hall de la Fama. Esta costumbre es una forma de rendir homenaje a una personalidad destacada en su campo de trabajo y al mismo tiempo de reconocer el valor de toda una carrera. Este año el honor ha recaído sobre Will Wright, que aunque puede que no sea tan reconocible por su nombre como otros miembros del Hall, Sid Meier o John Carmack, por ejemplo, reúne méritos más que sobrados para recibir este reconocimiento. En concreto Wright es el introductor del concepto «Sim» en el universo de los videojuegos, ya que es el responsable directo de la serie «Sim City», de los juegos «Sim Earth» y «Sim Ant» y, por supuesto, de la fructífera saga «Los Sims», que lleva vendidos en todo el mundo más de once millones de unidades.

¿DÓNDE ESTÁN LAS DEMOS?

Esa es la pregunta que se hace todo el mundo ante la repentina escasez de demos, programas que, en condiciones normales, abundan y mucho en la industria de los videojuegos.
Sin embargo, llegados a esta época se produce siempre una escasez repentina de este preciado (para los aficionados) producto, que este año ha llegado incluso hasta las aparentemente infinitas arcas de Internet. Probablemente la explicación haya que buscarla en la gran avalancha de títulos de estas Navidades que ha dejado a las compañías sin proyectos inminentes de los que presentar demos, pero el caso es que los mensajes de los aficionados llenan los foros de discusión de toda la red con comentarios en los que se suspira por las demos de «Warcraft III», «Unreal 2» o «Doom 3», entre otras, y en los que se pueden leer frases tan mordaces como "Todas las demos han sido confiscadas por el FBI" o "Todas las demos pertenecen ahora a Xbox"

LA SEQUÍA CONTINUA



Parece que la sequía de ideas que ha venido afectando a los guionistas de Hollywood de un tiempo a esta parte sigue sin remitir, de manera que una vez más han decidido echar mano del mundo de los videojuegos en busca de ideas para producir películas.
El último título en unirse a la lista ha sido «Soul Calibur», cuyos productores, la compañía japonesa Namco, ya han vendido los derechos para la realización de una película que, de salir todo según lo previsto, debería ver la luz allá por 2003. Un dato curioso acerca de esta venta es que los derechos han sido adquiridos por el actor de origen oriental Sammo Hung, al que quizá recordéis de la serie televisiva "Martial Law", y que se ha hecho famoso como actor por sus habilidades para las artes marciales.
Claro que la sequía de talento no es exclusiva del mundo cinematográfico, y el trasiego de licencias y derechos funciona en los dos sentidos. A la larga lista de películas que han propiciado el desarrollo de un videojuego se unirá en breve "Monstruos S.A.", la última producción de Pixar, con la aparición de nada menos que tres juegos y, un poco más tarde, "Daredevil", película basada en el personaje de la Marvel que verá la luz el verano de este mismo año, tendrá también su videojuego. ¿Para cuándo una idea un poco original?

RETURN TO MONCLOFENSTEIN



Aunque muy poca gente lo sabe, el verdadero enemigo final de «Return to Castle Wolfenstein» no es el cadáver resucitado del malvado rey Heinrich I, que va. El pobre "Heini" es una hermanita de la caridad al lado del terrible jefe secreto que aparece cuando te acabas el juego 54 veces, las tres últimas utilizando sólo el cuchillo.
¡Y nosotros lo hemos encontrado! Aunque no hemos conseguido acabar con él, dados sus terribles poderes, hemos realizado una captura para que no os toméis a broma nuestra hazaña…
Como más de uno habrá reconocido, se trata de la portada del número 1285 de El Jueves, pero no negaréis que su coincidencia con juegos como «Medal of Honor» o «Return to Castle Wolfenstein» no deja de tener guasa.
(© de la imagen Vizcarra/Ed. El Jueves, S.A. Reproducida con autorización de Ed. El Jueves, S.A.)

¿Qué… maravillas online cabe esperar del nuevo estudio desarrollo recién fundado por los creadores de «Everquest»?

¿Cómo… es posible que Xbox, que en España costará nada menos que 479 euros, vaya a aparecer en Japón por solo 297?

¿A quién… le importa que «Metal Gear Solid 2» se haya retrasado un par de semanas si a cambio va a incluir un DVD de contenidos extra exclusivo para el mercado europeo?

¿Qué... se inventarán este año Sony, Nintendo y compañía, para vender aún más consolas aprovechando el tirón de la campaña navideña?

¿Cuántas… expansiones más de «Los Sims» tienen que aparecer antes de que podamos disfrutar por fin del esperado «Los Sims Online»?

¿Cómo… podrá superar «C&C Renegade» en diseño o innovación a las últimas joyas de la acción, como «Return to Castle Wolfenstein» o «Medal of Honor»?

¡ENSÉÑEME SU PASAPORTE!



La reciente decisión de Microsoft de exigir a los usuarios de su portal de juegos MSN Gaming Zone el uso del sistema de identificación de identidad .NET passport ha sembrado de polémicas la red de redes. Son muchos los usuarios que se quejan de esta imposición alegando problemas para conectarse, lentitud a la hora de efectuar el registro, fallos de seguridad y, especialmente, una invasión de la intimidad. Independientemente de si todas estas quejas son fundadas o no (aunque cuando el río suena…), lo cierto es que no parece que la actitud de Microsoft le vaya a granjear demasiada popularidad entre los usuarios de Internet. El tiempo dirá si esta nueva política repercute o no en el número de usuarios de The Zone, pero de momento podemos asegurar que ya ha aumentado el número de protestas.

LAMENTABLE

Este mes nos hemos llevado una desagradable sorpresa al enterarnos de los planes de Nintendo para su GameCube con respecto a Europa, que consisten en lanzar una partida inicial de 300 000 unidades para todo el continente. Después de todo el tiempo que llevamos esperándola, de la gran expectación levantada y, en especial, del retraso que hemos de sufrir con respecto a Japón, se nos antoja una cantidad, por decirlo suavemente, bastante escasa o, por decirlo sin tapujos, ridícula. Como además Nintendo ha postergado cualquier declaración adicional sobre la consola hasta Milia 2002, que tendrá lugar este mes de febrero, al cierre de estas páginas no sabemos nada definitivo sobre precios o fecha de salida, pero sinceramente esperamos que esta cantidad no sea representativa del interés que se pondrá en la distribución europea de la consola.

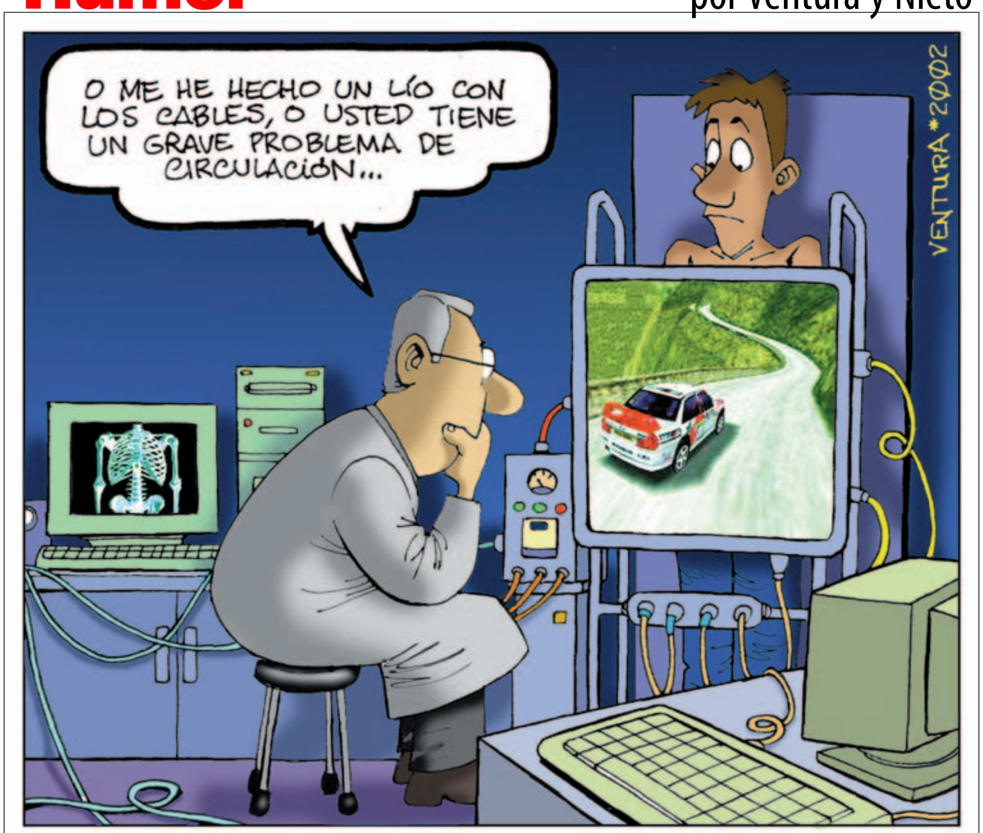
BUENAS MANERAS



Como el tiempo pasa para todos pero, especialmente, para los sistemas operativos, las últimas actualizaciones realizadas sobre el juego de Verant y Sony, «Everquest», han provocado que éste y todas sus expansiones hayan dejado de ser compatibles con Windows 95. Ante esta eventualidad Sony Online Entertainment ha hecho pública una nota según la cual se compromete a devolver el importe de la compra de cualquier producto de la serie «Everquest» o lo pagado por la subscripción más allá del 4 de diciembre a cualquier jugador que esté usando ese sistema operativo. Aunque ciertamente lo deseable sería que ésta fuera la forma habitual de hacer las cosas para todo el mundo, hemos visto suficientes problemas y conflictos por temas parecidos como para no reconocer el mérito que tiene la actitud de Sony en este asunto. Nuestras felicitaciones para ellos y a ver si de verdad cunde el ejemplo.

Humor

por Ventura y Nieto



Hace 10 años...



La portada del número 47 de Micromanía tenía un marcado carácter aventurero, y es que hasta ella saltaban dos de las sagas más populares y trascendentes que ha dado este género a lo largo de la historia.

Por una parte, Larry Laffer, el ligón más patético y divertido de todos los tiempos, llegaba por fin a nuestro país en la versión de 256 colores realizada a partir del juego original y, por otra, el fantasma del pirata LeChuck volvía para tomarse cumplida venganza de Guybrush Threepwood en la segunda parte de «El Secreto de Monkey Island».

Y de Lucas a Spielberg (la cosa quedaba entre amigos aquel mes), puesto que en ese mismo número os ofrecíamos también un completo reportaje sobre «Hook», el fantástico juego inspirado en la película del mismo título, incluyendo una interesante entrevista con su programador.

Por último, los aficionados al arcade pudieron disfrutar con la solución completa del simpático juego «Titus, The Fox», desarrollado por la compañía francesa del mismo nombre.

Zax. The Alien Hunter

Acción/JDR / Reflexive Entertainment / Zeta Multimedia

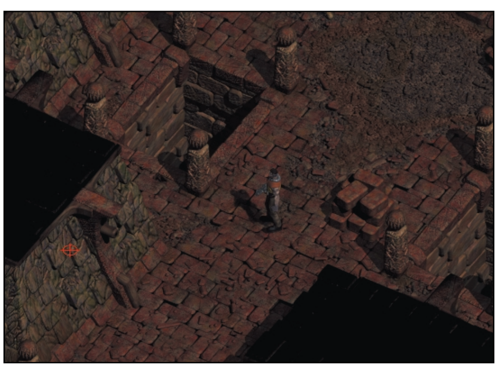
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME/XP • CPU: Pentium II 233 MHz (Pentium III 700 MHz) • RAM: 32 MB (64 MB) • HD: 113 MB • Vídeo: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB (32 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 8.1 incluidas en el CD)



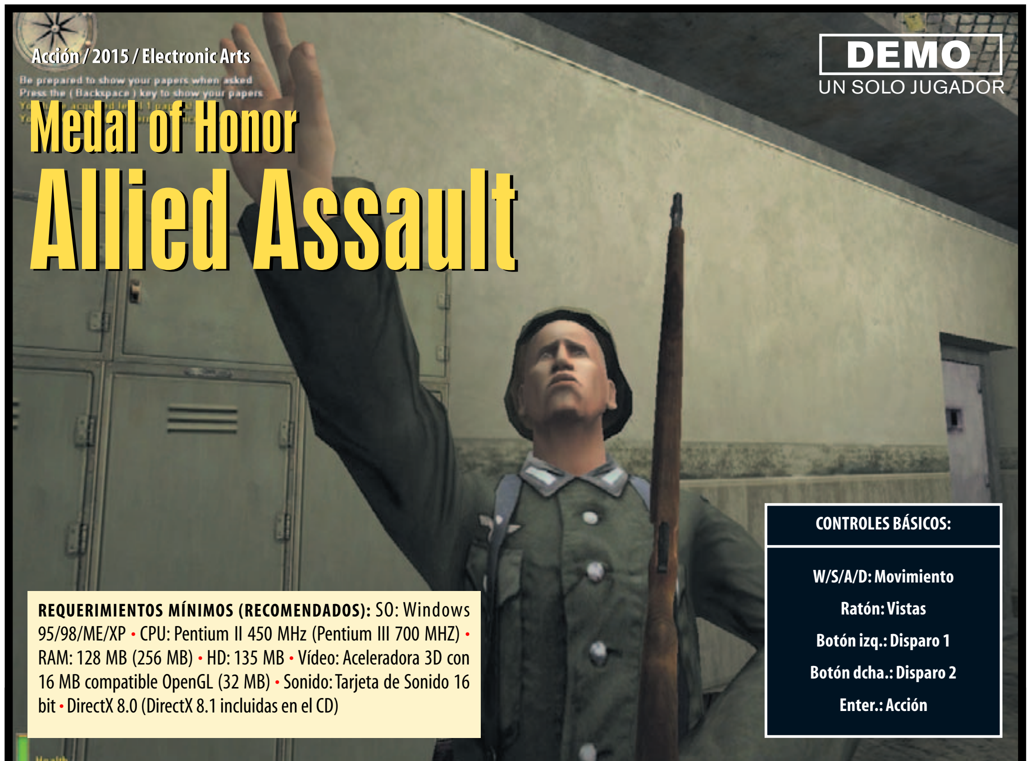
CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Ratón: Apuntar
Botón izq.: Disparo 1
Botón dcha.: Disparo 2

Si tú también eres de los que crees que la acción más desenfrenada también se puede vivir en dos dimensiones, como por otra parte hemos hecho durante mucho tiempo y seguimos haciendo con títulos como «Diablo», probablemente te interesará echarle un vistazo a «Zax The Alien Hunter», un juego del que por cierto incluimos una preview este mes en Micromanía. La demo que se encuentra completamente en inglés y en ella podréis recorrer los primeros niveles manejando al protagonista que sólo portará como armas una pistola y unas cuantas minas, que os sacarán de más de un apuro. El sistema de manejo es similar al de cualquier arcade, cursores para el movimiento y ratón para apuntar y disparar, sin embargo no será tan fácil como parece puesto que la perspectiva usada en la construcción del juego es, como ya hemos explicado antes, isométrica.







Acción / 2015 / Electronic Arts

DEMO
UN SOLO JUGADOR

Medal of Honor Allied Assault

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME/XP • CPU: Pentium II 450 MHz (Pentium III 700 MHZ) • RAM: 128 MB (256 MB) • HD: 135 MB • Vídeo: Aceleradora 3D con 16 MB compatible OpenGL (32 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (DirectX 8.1 incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

W/S/A/D: Movimiento
Ratón: Vistas
Botón izq.: Disparo 1
Botón dcha.: Disparo 2
Enter.: Acción

No vamos a desvelar ahora las bondades de este extraordinario juego, ya que para ello hemos dedicado un extenso avance el mes pasado y nuestra sección Megajuego de este número, en la que analizamos con todo detalle las características de un juego que es imprescindible para cualquier aficionado. Pero para que lo podais constatar por vosotros mismos, hemos incluido en nuestro CD una nueva demo en la que podréis probar el modo de un jugador y que os servirá para vivir en primera persona el excelente diseño de las misiones y la depurada inteligencia artificial de los enemigos. Eso sí, mientras avanzais entre los disparos y las explosiones, tened cuidado con los soldados que os acompañan: ellos no tienen la culpa de nada. La demo se encuentra en inglés.

ESPECIALES

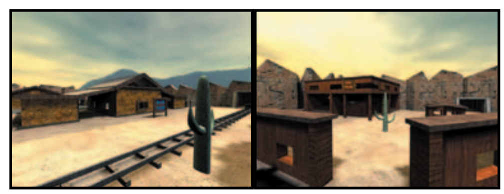
Science & Industry



Original como pocos se presenta es mod para el clásico «Half-Life». El sistema de juego se basa en ir consiguiendo las nuevas armas a partir de la investigación de los integrantes de cada equipo, así que se acabó eso de ir encontrando las armas repartidas por el mapa o al principio del juego. Cuantos más científicos haya en un equipo, mayores serán las posibilidades de éxito. No obstante siempre se puede recurrir a raptar científicos del bando enemigo. Para ello habrá que ir hasta la base enemiga y coger a hombros a estos científicos transportándolos hasta la nuestra.
Gana la partida el que más dinero obtenga.



Paintball Q3



Ya que este mes incluimos en el CD un original mod de «Half-Life», vamos a completar la sección con otro particular mod, esta vez para el laureado «Quake III Arena». En este caso se trata de «Paintball Q3», un mod en el que el objetivo será eliminar al contrario con una mecánica de juego muy en la línea del conocido «Counter Strike». La curiosidad del mod radica en que las armas se recargan con pintura, por lo que el daño a los enemigos ¿será efectivo?... Con «Paintball Q3» la violencia queda en un segundo plano dando paso a la diversión más pura, y si no te lo crees, ¡compruébalo en tu ordenador!



Mech Warrior 4: Black Knight

Acción / Fasa / Microsoft

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):
SO: Windows 95/98/ME/2000 • CPU: Pentium II 300 MHz (Pentium III 700 MHz) • RAM: 64 MB (128 MB)• HD: 120 MB • Vídeo: Aceleradora 3D con 8 MB compatible Direct3D (32 MB) •Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (DirectX 8.1 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Botón izq.ratón: Disparo 1
Botón dcha.ratón: Disparo 2
Teclado numérico: Apuntar

Todo el mundo sabe a estas alturas que los mechs son robots de guerra gigantes, con una potencia de fuego capaz de destruir un edificio. Tras el lanzamiento de «Mechwarrior 4: Vengeance» y «Mech Commander 2». Microsoft vuelve a la carga con una nueva entrega sobre uno de sus universos más rentables, aunque en este caso se trata de una expansión para su «Mech Warrior 4».

Os recordamos que este título era un juego de acción, en el que adoptábamos el rol de un piloto de mech (un mechwarrior), en una serie de misiones enmarcadas en una campaña general.

Aunque la demo que os ofrecemos funciona sólo en el modo multijugador, os servirá para comprobar las modificaciones introducidas con respecto al juego original.

A pesar de que se puede utilizar un teclado, lo cierto es que el uso de un joystick ayudará enormemente en el manejo de los mech. La demo se encuentra completamente en inglés.





Monopoly Tycoon

Estrategia/Deep Red/Infogrames



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME • CPU: Pentium II 233 MHz (Pentium II 266 MHz) • RAM: 64 MB • HD: 90 MB • Vídeo: A celeradora 3D compatible Direct3D con 8 MB (16 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0a (DirectX 8.1 incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles.

No hay mucho que explicar sobre el Monopoly ya que la mayoría de vosotros muy probablemente habréis jugado a este juego de mesa alguna vez, o al menos habréis oído hablar de él. Esta versión para compatibles del clásico entre los clásicos, no tiene mucho que ver con el juego original, ya que se trata más bien de un complicado título de gestión en 3D, muy interesante y adictivo, que hará las delicias de los aficionados al género. Desde luego en Micromanía podemos aseguraros que nos ha parecido un juego muy interesante. Además la demo está completamente en castellano, lo que os ayudará a introduciros en el juego con todas las facilidades.

MULTIMEDIA

Zoo Tycoon

Este archivo no modifica el número de versión del juego. Se han corregido errores de juego de forma que a partir de ahora los visitantes pueden quedar satisfechos tras la visita y no habrá un límite de 600 como hasta ahora venía pasando. La inteligencia artificial de los trabajadores se ha mejorado y los movimientos de personajes y animales en general. Los problemas de la nieve en el terreno también se han corregido.

Traffic Giant

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.3. Con él se han corregido diversos fallos de programación encontrados durante el desarrollo del juego. A partir de ahora ya se podrán configurar apropiadamente las partidas multijugador.

The Settlers IV

Este archivo actualiza el juego a la versión 2.01.1056. Con él se ha corregido una amplia lista de diversos problemas que afectaban de forma directa a la jugabilidad de este título de estrategia. Por otra parte, con este parche la música de la presentación del juego no se oirá más si no se instala previamente, algo que ocurria con anterioridad.

Nascar Racing 4

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.3.0.6. Aunque Sierra no ha detallado todas las correcciones se sabe que con él se han solucionado diversos bugs de juego, además de mejorar la estabilidad en las partidas desarrolladas en el modo multijugador.

Battle Realms

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.02. Soluciona diversos problemas producidos por el sistema de protección del CD. Los errores encontrados con las partidas salvadas también se han corregido, además del problema con la flecha Zen. En esta actualización se han añadido, además, tres nuevos escenarios cortesía de la casa para los más fanáticos seguidores del juego.

Quake III Arena

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.31. A pesar de las múltiples actualizaciones que se han ido saliendo a la luz desde que apareció este arcade, parece que todavía quedan cosas por corregir. En este caso id Software no ha dado explicaciones de las mejoras que realiza esta actualización, pero las suponemos de la misma importancia que las anteriores.

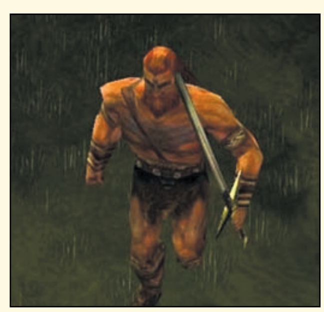
Operation Flashpoint

Este archivo supone la cuarta actualización que Codemasters saca a la luz sobre su título estrella del pasado año: «Operation Flashpoint». Para poder actualizar el juego será necesario tener instaladas las otras tres actualizaciones que se pusieron a disposición de los usuarios.

En esta nueva actualización además de corregir algunos errores de juego se ha añadido una nueva misión multijugador.

Myth III: The Wolf Age

Este archivo actualiza el programa a la versión 1.0.2. A partir de ahora el juego funcionará correctamente con las tarjetas gráficas GeForce 2 MX y GeForce 3. Además se han solucionado otros bugs, correspondientes a problemas de estabilidad en las partidas jugadas a través del portal GameSpy.



Toca 2 Touring Cars

Arcade / Codemasters / Codemasters

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME • CPU: Pentium 166 MHz • RAM: 16 MB (64 MB) HD: 50 MB • Vídeo: Aceleradora 3D con 4 MB compatible Direct3D (16 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 6.0 (DirectX 8.1 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Cursores arriba / abajo: Acelerar / Frenar
Cursores izq. / dcha.: Izquierda / Derecha

Hace ya tiempo que salió al mercado «TOCA 2 Touring Cars», sin embargo Codemasters nos sorprende con la demo de un título que, aunque ciertamente es antiguo, no ha perdido el encanto que le encumbró a los puestos de cabeza en el mundo de los juegos de carreras de coches, tanto para PC como para PlayStation. En la demo que encontraréis en el CD podréis correr una carrera sencilla al mejor de tres vueltas, eligiendo entre hacerlo en la fórmula Ford o a los mandos de un Honda Accord de última generación. El manejo de los vehículos es sencillo gracias a la buena física del juego, aunque como siempre conviene tener cuidado con las curvas.

En la demo podréis escoger entre dos circuitos diferentes para poneros a los mandos de un coche de competición de élite. Se encuentra completamente traducida a nuestro idioma.

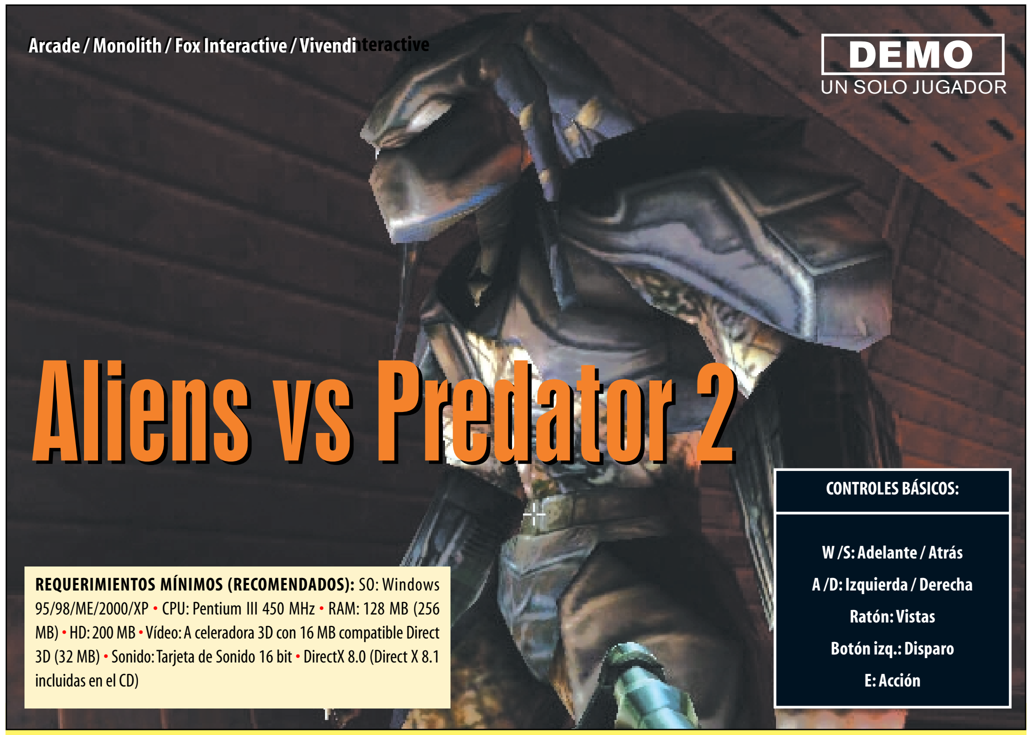




Aliens vs Predator 2

Arcade / Monolith / Fox Interactive / Vivendi Interactive

DEMO
UN SOLO JUGADOR



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME/2000/XP • CPU: Pentium III 450 MHz • RAM: 128 MB (256 MB) • HD: 200 MB • Vídeo: Aceleradora 3D con 16 MB compatible Direct 3D (32 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (Direct X 8.1 incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

W /S: Adelante / Atrás
A /D: Izquierda / Derecha
Ratón: Vistas
Botón izq.: Disparo
E: Acción

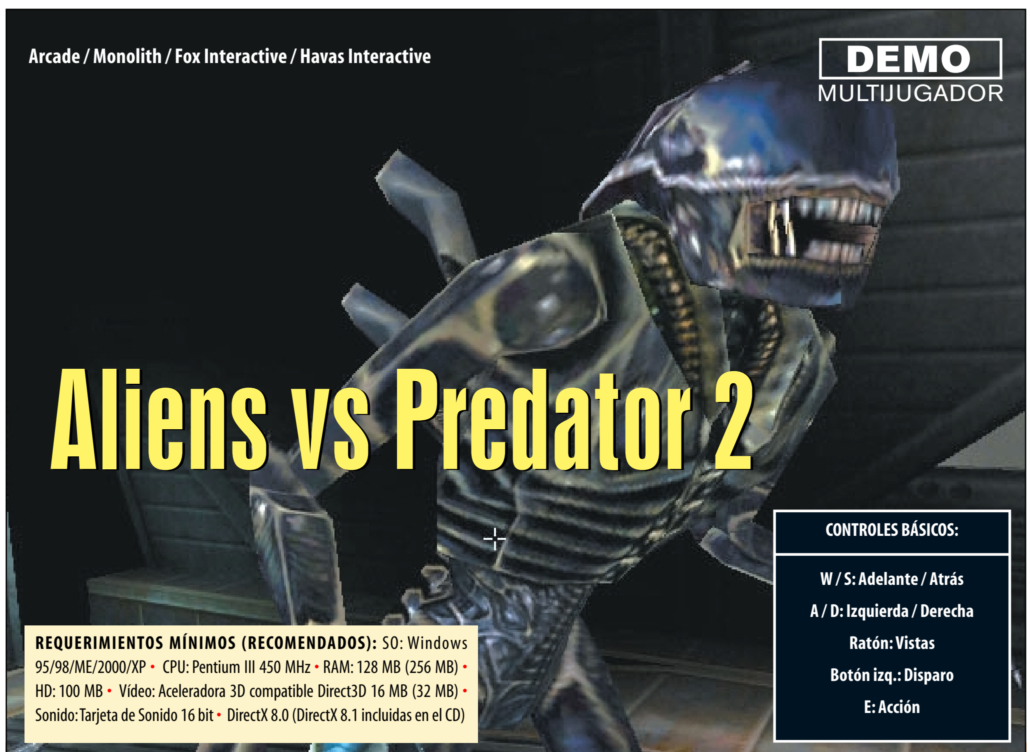
En el número 81 de la revista pudisteis disfrutar de una demo para un jugador de este genial título. En aquella demo, la única posibilidad era recorrer una de las misiones diseñada para uno de los tres bandos: los marines.

En esta nueva demo para un jugador que ha lanzado Vivendi, se amplía la oferta y podréis jugar un nivel completo de cada una de las especies disponibles en el juego. Por un lado tenemos a los marines, que con sus armas de fuego intentarán defenderse de los feroces ataque de aliens y depredadores (los marines son los mejores en las medias distancias). Por otro lado tenemos a los depredadores, con su increíble tecnología y su crueldad, que se encuentran atrapados en medio de una guerra entre aliens y humanos. Por último tenemos a los aliens que, como de costumbre, lo único que pretenden es comerse todo lo que pillen y reproducirse rápidamente para conseguir su mejor ventaja: la superioridad numérica.

Aliens vs Predator 2

Arcade / Monolith / Fox Interactive / Havas Interactive

DEMO
MULTIJUGADOR



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME/2000/XP • CPU: Pentium III 450 MHz • RAM: 128 MB (256 MB) • HD: 100 MB • Vídeo: Aceleradora 3D compatible Direct3D 16 MB (32 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (DirectX 8.1 incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

W / S: Adelante / Atrás
A / D: Izquierda / Derecha
Ratón: Vistas
Botón izq.: Disparo
E: Acción

Hace tres meses que pudisteis disfrutar de una demo de «Aliens vs Predator 2». Ésta contenía una misión para un solo jugador en la que encarnando a un marine, teníamos que ir disparando a diestro y siniestro a todas las criaturas que se cruzasen por el camino.

Ahora podréis disfrutar de una demo en versión multijugador, en la que a través de red local (LAN) o Internet podréis competir contra vuestros amigos a cualquier otra persona que se una a las partidas online. Aunque la demo se encuentre en inglés, éste no será un obstáculo para poder ponerse en marcha eligiendo entre marine , depredador o alien. Dependiendo de vuestra elección, entraréis en uno de los tres equipos que intentarán destruir a los miembros del equipo contrario, aunque, claro, no podéis olvidar que cada uno de los tres personajes se maneja de una forma distinta y tiene sus propios puntos fuertes y debilidades.

Etherlords

Por fin hay una distribuidora que hará llegar hasta los stands de las tiendas españolas un título como «Etherlords»: Zeta Multimedia.Este mes hemos incluido dos nuevos mapas de este sensacional juego de estrategia en el que podréis combatir contra los enemigos que el juego nos propone. Para instalar cada uno de los mapas bastará con pinchar en el botón de instalar y seguir las instrucciones que a continuación se nos ofrecen en la pantalla del ordenador.



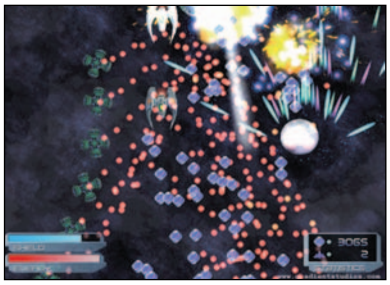
HelbreatH. The CrusadE

Al igual que el mes pasado podréis encontrar en el CD un juego completo online que nos llega desde el lejano Japón.«HelbreatH» es un juego en el que cada jugador es protagonista ya que deberá acabar con la guerra religiosa de Equilibrium. Equilibrium está dividida en las regiones de Elvine y Aresden, cada una de las cuales rinde culto a su Dios. Comenzarás siendo un personaje neutral y habrás de decidir a cual de los dos grupos perteneces. ¿Eldiniel o Aresien? ¿cual es tu elección?.



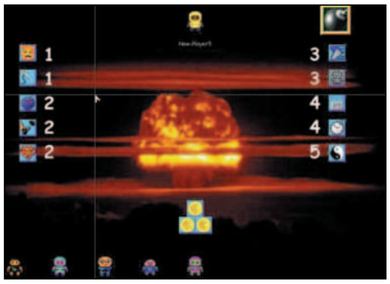
Strayfire

Con «Strayfire» no te cansarás de matar las naves alienígenas y los enemigos que te saldrán por todas partes. En la pantalla puede montarse en un momento una fiesta de disparos que no te permitirá distinguir entre los que haces tú y los que los enemigos pretenden que recibas. Para librarte de tanta hostilidad dispones de un escudo que te salvará en muchos casos de la muerte segura. Recogiendo las burbujas que aparecen en pantallas, aumentarás los puntos de tu casillero.



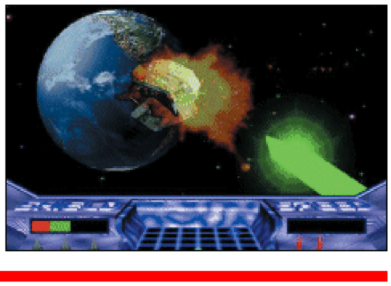
Master Blaster 2001

«Master Blaster 2001» te sumergirá de lleno en un laberinto que podrás recorrer a tu antojo eliminado a todos tus adversarios.El objetivo del juego es eliminar a tus oponentes, tanto en un mismo ordenador como a través de red local. Cada jugador aparece en una esquina del laberinto con obstáculos de piedra y habrá de ir destruyéndolos con las bombas de las que dispone, aunque mucho cuidado con la onda expansiva ya que si te alcanza, te eliminará.



3D Planet Attack

Los clásicos nunca mueren, y para demostrarlo tenemos «3D Planet Attack», todo un matamarcianos que sin presentar una calidad desmesurada en todos los aspectos que se valoran actualmente en un juego de ordenador, si ofrece una adicción impresionante. Para liberar el estrés bastará con ponerse en marcha a bordo de la nave espacial y disparar contra todas las naves que se pongan por delante. ¿Te parece muy fácil?

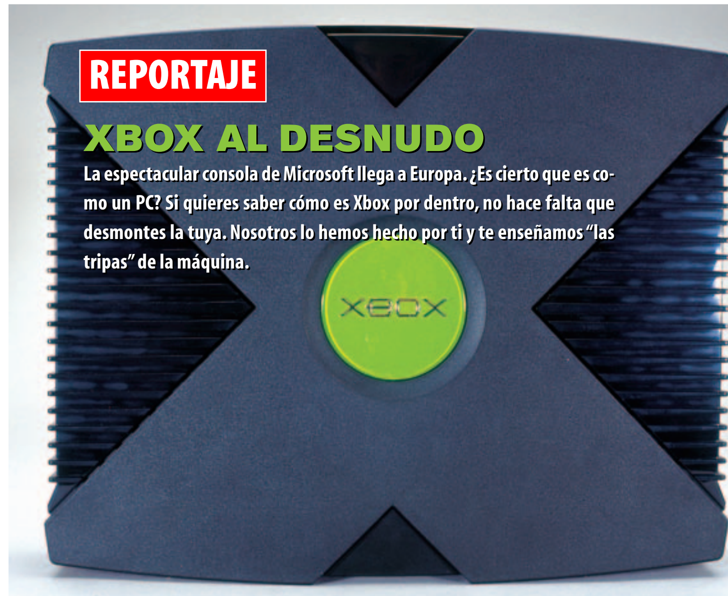




PATAS ARRIBA

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Te contamos todo lo que necesitas saber del espectacular juego de 2015 para que puedas ganar la guerra, prácticamente solo. El Tercer Reich es un enemigo duro, pero el teniente Powell no se queda atrás. Descúbrelo el mes que viene.



REPORTAJE

XBOX AL DESNUDO

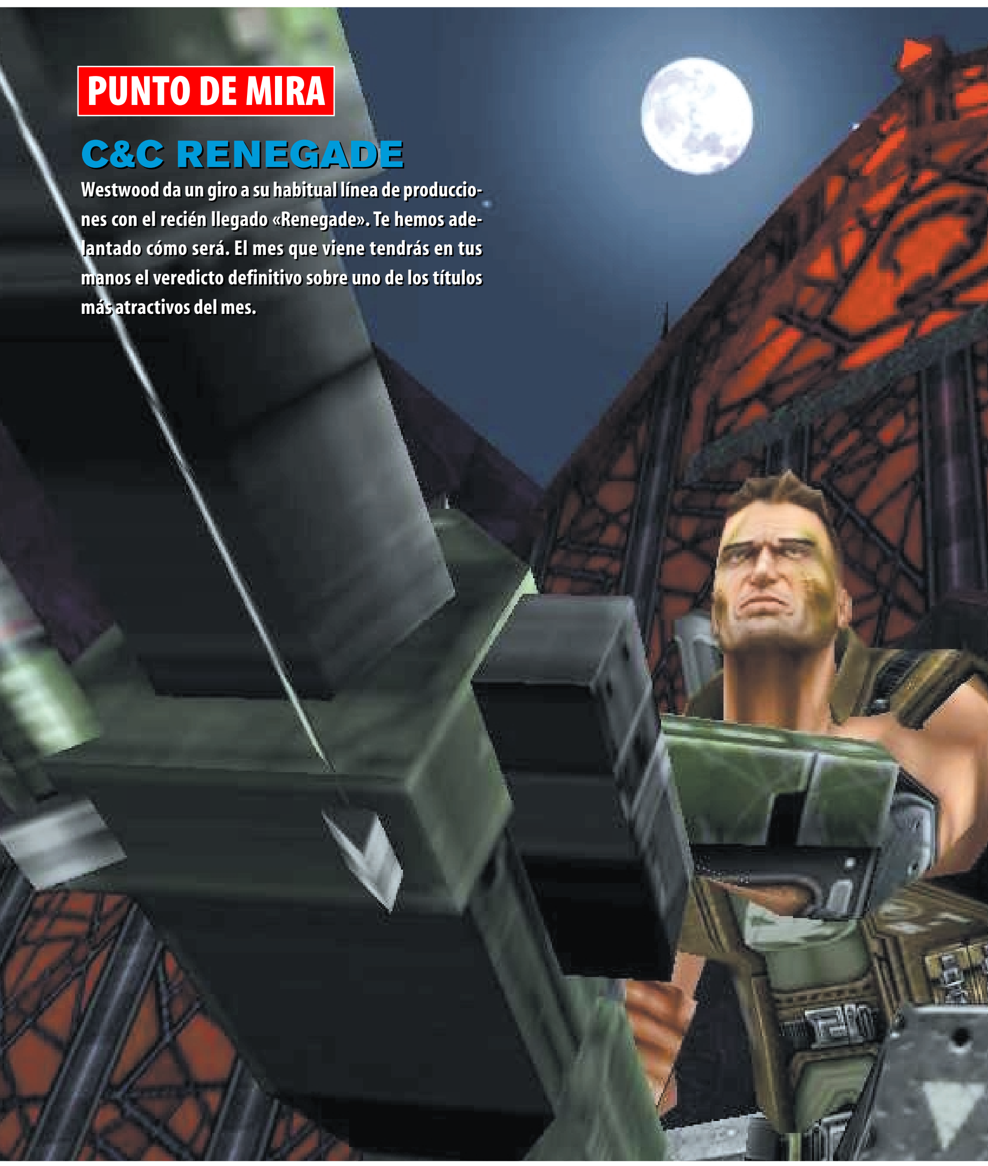
La espectacular consola de Microsoft llega a Europa. ¿Es cierto que es como un PC? Si quieres saber cómo es Xbox por dentro, no hace falta que desmontes la tuya. Nosotros lo hemos hecho por ti y te enseñamos "las tripas" de la máquina.



PREVIEW

PROJECT IGI 2

Se ha venido hablando mucho, en los últimos meses, de «Project IGI 2». Si quieres saber cómo será uno de los títulos más prometedores que Codemasters tiene entre manos para el futuro inmediato, léelo en Micromanía.



PUNTO DE MIRA

C&C RENEGADE

Westwood da un giro a su habitual línea de producciones con el recién llegado «Renegade». Te hemos adelantado cómo será. El mes que viene tendrás en tus manos el veredicto definitivo sobre uno de los títulos más atractivos del mes.

Y, además,

todas las secciones habituales de la revista, noticias, avances, previews, trucos, guías y mucho, mucho más

NOTA DE LA REDACCIÓN: Micromanía se reserva la posibilidad de cambiar alguno o todos los contenidos anteriores, en virtud de la actualidad de la revista.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad